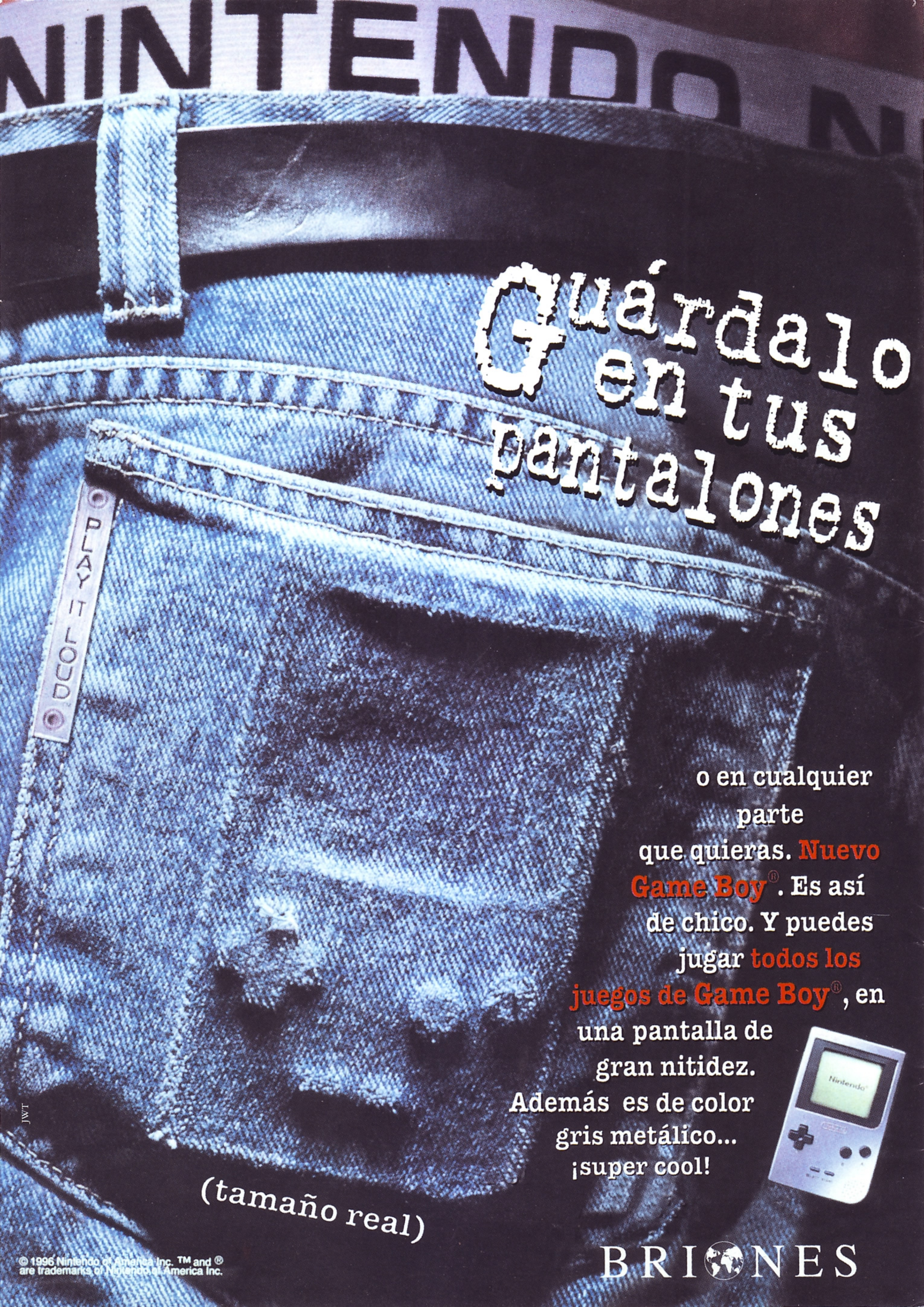

MK3 ULTIMATE: KOOL STUFF/KOOLER STUFF/SCOTTS STUFF
56
CLUB
Nintendo®
KIRBY'S STAR STACKER
GAME & WATCH GALLERY
TIPS DE:
MARIO KART 64
DONKEY KONG COUNTRY 3
SECCION EXTRA
Chile $ 1.400
Bolivia Bs. 5.00
PAGINA 64
TUROK:DINOSAUR HUNTER
J. LEAGUE PERFECT STRIKER
TIPS GAME BOY DE:
THE KING OF FIGHTERS 95
BATTLE ARENA TOSHINDEN
00604
7 806640 035012
SUPER MARIO 64 CLUB


NINTENDO N
PLAY IT LOUD
Guárdalo
en tus
pantalones
o en cualquier
parte
que quieras. Nuevo
Game Boy®. Es así
de chico. Y puedes
jugar todos los
juegos de Game Boy®, en
una pantalla de
gran nitidez.
Además es de color
gris metálico...
¡super cool!
Nintendo
(tamaño real)
JWT
BRIONES
© 1996 Nintendo of America Inc. ™ and ®
are trademarks of Nintendo of America Inc.

editorial

Como te podrás dar cuenta, en esta edición quisimos darle un poco más de espacio a los títulos de la consola portátil Game Boy, sin dejar de entregarte lo último en información de los nuevos títulos de Super Nes y Nintendo 64. Esta iniciativa intentaremos mantenerla siempre, debido a la gran demanda de información que nos llega al respecto.

Sabemos muy bien que lo que necesitas es información y solución a los problemas que se te aparezcan al disfrutar un juego, misión que Revista Club Nintendo la ti ene muy asumida, pero nos gustaría además, que nos enviaras tus comentarios acerca de lo que te gusta y no te gusta de la revista de videojuegos. Entonces, espero contar contigo para recibir tus opiniones, ¿OK?

Aprovecho de despedirme, contándote que muy pronto tendremos grandes noticias de lo que está sucediendo en "GAMELA", asi que no te pierdas las próximas ediciones.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

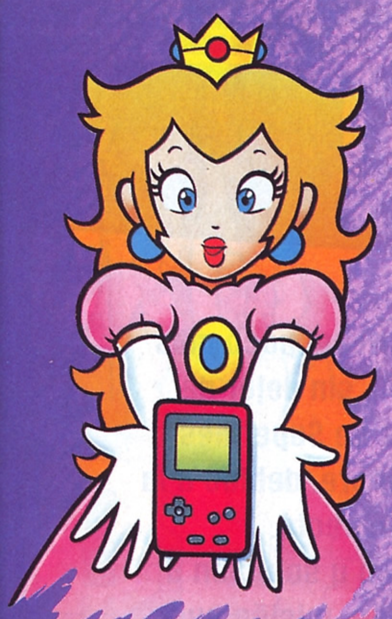
DAVID MERTINEZ - HORACIO MIRANDA - FABIAN NACCARATO - MARTIN MOMBELLY - MARTIN PEDRO PALLEIRO - LEANDRO FERNANDEZ MENA - MAXIMILIANO DELGADO - CHRISTIAN ENRIQUE SCHLICHTING - NICOLAS TOBIAS - LUIS ALBERTO NOGALES - "LOS VENGADORES DE LOS BARRIOS BAJOS" - JONATAN DOGLIO - MATIAS BIANCO - LUIS FIGUEROA - N. JAVIER VALLEJOS - PABLO HORACIO CASTELLANO - LUIS MATIAS CORREA - EMANUEL LOPEZ - FERNANDO E. SOSA BALAGUER - MURO MOURIÑO - NAHUEN MINGOTE - MATIAS SABELLA - NICOLAS SALVATORE - CARLOS AGUINACO - FEDERICO S. DIAZ DA SILVA

CHILE

EMERSON OLIVARES FARIAS - FELIPE MONTENEGRO RAMIREZ - DANIEL REYES T. - SEBASTIAN URRUTIA - DANIEL CUCHE C. - PEDRO VARGAS VELOSO - FELIPE AMENGUAL P. - JUAN PABLO CHANDIA VARELA - FELIPE SUNKEL A. - JORGE OYARZUN MELLA - MARCELA VEJAR P. (FEFEUM) - MAURICIO MELLA T. - OSCAR AGUILERA - GONZALO y PABLO MOYA CORRIAL - SERGIO ANTONIO TORRES FIGUEROA - RENATO ANDRES CABRERA ESPINOZA - KYM - PAOLO R.C. - MAURICIO OBREQUE PARDO - RODOLFO VELIZ CANTO SOTO - CESAR ARENAS - JULIO FELIPE MATHINSON LAGUNA - LUKAS ORELLANA SILVA - FRANCISCO FARIAS MANZUR - J. MAURICIO BARAHONA ZULETA - NICOLAS ROMAN HERNDEZ - FELIPE ANDRADE - EMILIO HIDALGO - EDUARDO OJEDA - LORENA VALDERRAMA V. - DANIELA F. BARAHONA ZULETA - NICOLAS CARCAMO - ALEJANDRO SEPULVEDA - LEONARDO SEPULVEDA LAGOS - PABLO OMAR LUZ PEDEMONTE - SEBASTIAN ARCE - LUIS ALEJANDRO SANTANDER SEPULVEDA - ANDRES ESCOBAR - FERNANDO BRAVO MORENO - RODRIGO FUENTEVILLA F.- IVAN CAIPILLAN AGUILAR - MELISA GUERRERO - CRISTIAN ALEJANDRO YAÑEZ MEDINA

URUGUAY

MARTIN ELMOLLION



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/04 Nº 56
ABRIL 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Jefe de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual N°704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Abril de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

SUMARIO

GAME BOY

Dr. MARIO



¡Qué tal amigos de Club Nintendo!. Soy un fanático de la revista y debo felicitarlos y decirles que honestamente ustedes se merecen algún premio por el trabajo que mes a mes realizan. Tengo la siguiente duda sobre como puedo entrar a la escena de espejos en Super Mario 64 que mencionaron en una edición anterior. Se despide su fiel lector

CLAUDIO VILLALOBOS

Gracias por tus halagos que nos incitan a hacer cada vez una revista de mejor calidad y que guste a nuestros lectores. Con respecto a tu pregunta, esa etapa es el Course 10: Snowman's Land y para entrar a ella, debes ir al segundo piso del castillo, entrar a la sala del gran espejo y saltar en la pared que no tiene ningún cuadro, pero en el espejo sí se ve.

Quisiera saber si J. League Perfect Striker lo van a sacar aquí en América.

MANUEL BUSTOS

Según nos hemos enterado, el juego J. League sí llegará a América, pero aún no hay informes más concretos sobre qué tipo de equipos se encontrarán ni si tendrá el mismo nombre.



◆

Hola amigos de Club Nintendo. Me gustaría saber en qué parte de Internet puedo encontrar información sobre partituras para guitarra de los juegos de Zelda para Nintendo, necesito las notas, acordes, pentagramas para guitarra. Me encanta la serie de Zelda y quisiera llevar la música a mi guitarra.
Espero puedan ayudarme.

FRANCISCO ARAYA RIQUELME

En realidad no sabemos de alguna dirección donde se pueda encontrar información de ese tipo. Es una buena idea la que tienes, de tocar la música de los juegos de "The Legend of Zelda" en guitarra, pero por lo visto, tendrás que sacar todo lo que nos pediste por ti mismo.
Es una lástima que no te podamos ayudar más.

◆

¿Qué tal amigos?, esta es mi tercera carta y aún no me han contestado, pero bueno, con tantas cartas que les llegan...
Quería hacer una pregunta: ustedes inventaron la sección RPG nada más para hablar de su "muy buen RPG" Mario RPG y después ya se olvidaron de hablar de estos juegos; en fin, la lucha se hizo. Ya por último, después de este pequeño "tirón de orejas", va una felicitación por la evolución que están teniendo al hablar en un 80% del N64. Sé que muchos todavía tienen SNES, pero sean sinceros y verán que a ese sistema le queda poco.

FERNANDO ALBERTO GUTIERREZ

¡No! la sección RPG no fue creada sólo para hablar del juego de Super Mario RPG, tal como tú lo sugieres. El problema es que este tipo de juegos involucra que te "claves" mucho con ellos y a Spot lo hemos puesto a trabajar los últimos meses en cosas muy especiales, pero ya prometió que volverá con esta sección respondiendo algunas de las dudas más comunes que le han llegado (incluyendo del juego de Super Mario RPG, dice que no lo puede evitar). Esperemos que si deja de holgazanear, esta sección esté lista para el siguiente mes. Realmente sentimos no estar de acuerdo con lo último que comentas, pero en ese caso estás ejerciendo tu derecho a la libertad de expresión. En esta misma sección hablamos un poco más al respecto (de los juegos de SNES, no de la libertad de expresión).

◆

¡ATENCION!

Ahora tus cartas podrán entrar en un sorteo que te permitirá participar en los sensacionales concursos del programa "NINTENDOMANIA" en Megavisión. Sólo debes seguir enviándonos tus cartas a nuestra editorial. No olvides darnos tu número telefónico para avisarte.
¡SUERTE!



Hey ¿cómo les va?, escribo esencialmente para saber qué onda con el juego MORTAL KOMBAT TRILOGY NITRO EDITION, porque el día que estaba navegando por Internet en la página de Ed Boon (que por cierto, ustedes dieron la dirección), accedí a la palabra Nitro, en la cual anunciaban el juego antes mencionado y decía que era un juego en 4D, porque tenía los ejes X, Y y Z.

JAVIER TORREALBA

Lo que pasó en ese caso es que a Ed Boon se le ocurrió hacer una especie de broma/parodia sobre sus propios juegos y algunos sistemas. En realidad, este juego no existe, ni existirá.

◆

¿Por qué en el juego Super Mario World, cuando he sacado todas pero absolutamente todas las claves del juego, hasta los caminitos más tontos, todos los switchs, el mundo estrella, todo, todo, todo, sólo me sale el 93%, cuando lo reseteo?

IGNACIO CONTRERAS

Tal y como tú lo dices, a pesar de haber conseguido todo, todo, todo, te sale sólo el 93%, es por una razón muy sencilla y fácil de entender e inclusive de aplicar. Lo que debes hacer es abrir todos, todos, todos los caminos y mundos de nuevo y antes de resetear tu SNES, ve a una casa fantasma para GRABAR tu avance (puede ser en un castillo también), de lo contrario JAMAS te podrá salir el 96%, que es el total del juego.

Amigos de Club Nintendo:
Quiero hacerles la siguiente pregunta; ustedes cuando editaron un número anterior, en donde se anunciaba la salida del Killer Instinct, 2 personjes salían con los siguientes nombres:
WEREWOLF = SABREWOLF
MELTDOWN = CINDER
¿Por qué?, ¿Fué un error de ustedes?

GUILLERMO SEGURA

No es que nosotros nos hubiésemos equivocado, sino que estos nombres eran los del prototipo de este juegazo y como ya es costumbre, siempre se cambian las cosas a último minuto, pero eso no importa, ya que con o sin nombres cambiados, KI es un gran juego.
Aprovechamos la oportunidad de recordarles a nuestros amigos y lectores que indiquen en su sobre, a qué sección de la revista va dirigida su carta. No queremos ser "pesados", pero de verdad que nos ha ayudado mucho este sistema.

◆

Hola amigos de Club Nintendo. Yo compré hace poco mi N64 y he tenido problemas con él. Un día que lo apague y prendí para revisar si se habían grabado las estrellas y comencé a jugar, Mario sólo se movía hacia la derecha. Lo mismo me pasó cuando estaba jugando Mario Kart 64 con mis amigos, uno tenía problemas para conducir y los demás estábamos de lo mejor jugando.
¿A qué se debe ésto?

RENE ROSAS



¿Qué no habíamos hablado al respecto? Bueno, si prendes tu N64 y mueves el 3D Stick, el CPU tomará como posición neutral en la que se encuentra el control en ese momento. Si eso pasa, no tienes que sacar el control o apagar tu N64. Mejor pon el control en su posición neutral y presiona al mismo tiempo los botones L, R y Start en el control que tenga el problema.

◆

Amigos de Club Nintendo:
¿Cómo obtengo la moto-delfín en el juego Wave Race 64?
Gracias.

JAIME FERNANDEZ

Aunque no es un truco muy espectacular para el desarrollo del juego, si es chistoso.
Para hacerlo, deberás entrar a la opción "Stunt Mode", ahí deberás elegir la pista "Dolphin Park" y realizar todos los "Stunts" o maniobras que tiene el juego. Hay que recordar que puedes hacer 3 sobre la moto acuática y 4 al saltar. Además de eso, también tienes que pasar por todos los anillos que hay en la pista. Si lo haces bien, al llegar a la meta oirás al delfín que festeja junto contigo, después de eso verás que en la pantalla de presentación aparecen los corredores montados en delfines en lugar de hacerlo sobre las motos acuáticas, esto te confirma que el truco funcionó, pero eso no es todo. Cuando entres a la opción de "Championship" deberás elegir el modo de "Normal" y dentro de él, escoge la opción de " Warm Up". Cuando tengas que elegir a tu piloto, presiona y mantén abajo en el 3D Stick o en el Control Pad y después Start hasta que comience el juego. Si lo haces bien, aparecerás montado sobre un delfín, con él puedes hacer todas las maniobras al saltar sobre una rampa pero no puedes hacer las otras.
No intentes usar el delfín en "Star Race", porque no sale.



Quería sinceramente felicitarlos por su trabajo y muy especialmente, por sus portadas, ya que cada vez están mejores.
¡Sigan así!

THE MASTER

Gracias. Créenos que hacemos todo el esfuerzo para que cada mes, la revista sea mejor para ustedes, en cuanto a información y, tal como dices tú, en portadas también.

◆

Queridos amigos de Club Nintendo:
Mi nombre es Ernesto y quisiera saber si me pueden decir cómo lograr conseguir los 2 pájaros banana en el Donkey Kong Country 3. (Los 2 últimos pájaros banana, por cierto).
Gracias.

ERNESTO CADIZ

Amigos de Club Nintendo:
Deseo con urgencia que me ayuden a encontrar el Lost World en el juego Donkey Kong Country 3 para SNES, ya que por más que lo busco, no logro encontrarlo.

ALEJANDRO FARIAS

¡Urgente!
Necesito saber cómo lograr el "famoso" 103% del juego Donkey Kong Country 3, ya que me he quebrado la cabeza buscando todo lo que oculta este juego y en realidad, me ha costado más que los 2 juegos anteriores. Por favor, ayúdenme.

CLAUDIA BUSTOS

Para alegría de todos ustedes y de miles de amigos que estaban atoradísimos con este juego, les comentamos que en esta edición daremos la localización de todos los pájaros banana y muchas otras cosas más, para que puedas lograr el anhelado 103%, pero, ¿será todo?.

¿Por qué cuando jugaba Mario Kart 64, sobre Yoshi apareció por un momento una nota musical?

FELIPE REYES P.

Todo lo que deseas y necesitas saber acerca de este gran juego para Nintendo 64, lo encontrarás en esta edición.



◆

¡Hola!
Les escribo por primera vez (y eso que soy lector desde la primera revista). Ante todo, desde felicitarlos por el gran trabajo que han estado haciendo para que esta, nuestra revista, sea del agrado, gusto y preferencia de todos nosotros. Sé que muchas veces algunos considerarán que "han metido la pata" pero esos errores, al ser corregidos y no volver a repetirlos, son los que valen, pues de ellos se aprenden y mejoran mes a mes. Además de halagarlos, deseo que puedan contestarme una pregunta. Hace poco (Diciembre de 1996) compré mi Nintendo 64 y algunos accesorios, en los cuales venían unas propagandas de los productos-accesorios Get N Gear, entre ellos N64's System House, Soundtracks de Super Mario 64, Wave Race 64. Mouse Pads, Screen Savers, un reloj, gorras, etc.
Lo que necesito es saber información acerca de si nuestro distribuidor oficial vende estos productos, o si existe alguna forma de conseguirlos aquí.

MARIO CONTRERAS A.

¡Gracias! Hace tiempo que no publicábamos halagos en esta revista (hace una columna, por cierto). Sobre lo de los artículos que mencionas, la compañía que se encargaría de traerlos es justamente nuestro distribuidor oficial, pero en el pasado ya habían traído algunos pocos y no se vendieron como se esperaba. De cualquier forma no te alarmes, pues hay un estudio para traer algunos de ellos.

◆

En una dirección de Internet, vi una lista de juegos para el N64 la cual es enorme y vi que vienen juegos como DKC, War Gods, Mario RPG 64 entre otros, ¿Darán una lista oficial en el siguiente número?

DANIEL

En realidad no existe una lista oficial de títulos para el N64, pues según nos comentaron en Seattle, muchos licenciatarios ahora prefieren mantener en secreto sus proyectos en los que están trabajando y sólo unos pocos dentro de Nintendo saben qué juegos son estos (¡Información muy confidencial!).

Hola queridos amigos de Club Nintendo.
Necesito saber si existe algún truco para el juego Wild Guns de SNES.

ANDRES SALDIAS AROCA

Por supuesto que sí hay, y es el siguiente:
Mantén presionado el botón SELECT en la pantalla donde seleccionas personaje y luego presiona A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Si todo salió bien, un sonido te lo indicará. Ahora elige a tu personaje y luego saldrá una pantalla donde podrás seleccionar la escena donde quieras comenzar.

Y recuerda que en Club Nintendo Responde, hay más preguntas con sus respectivas respuestas, que son bastante interesantes.

◆

¿Qué onda, friends? Los enfado de nuevo con una pregunta más, esperando que nadie se haya quebrado un brazo o algo así. ¿Saldrán aventuras gráficas para el N64 estilo Congo o The Dig? (son juegos para PC). El mejor simulador de vuelo de batalla que he jugado se llama EF-2000 de Ocean ¿Saldrá esta clase de simuladores para el 64 Bit de Nintendo? Me enteré que existe un juego de Magic Knight Ray Earth para otro sistema de CD. Este juego es el que muchos seguidores de Nintendo y del Anime estamos esperando ¿Por qué no hay uno así para Nintendo? ¿Existe una película animada en 3D de Mortal Kombat? ¿Saldrá un videojuego de ID4?

NELSON BASCUÑAN G.

¡Hey!, ¡Dijiste una pregunta!.
Ah, y no te preocupes, pues el único que sigue de flojo es Ryo como de costumbre (ya sabes, la típica excusa de que está cansado y que necesita vacaciones).
Como sabes, es muy difícil que se hagan adaptaciones de juegos de computadores a sistemas caseros, a menos que estos sean muy populares.
Ocean ha anunciado que está trabajando en algunos juegos para el N64, pero no ha dicho cuáles, así que mantén los dedos cruzados por si resulta este proyecto.
Nosotros hace tiempo mencionamos que existían en Japón 2 juegos de GB de la serie de animación que mencionas, pero cuando estuvimos en aquel país, pudimos ver que existía un RPG de esta serie para el SNES e inmediatamente lo propusimos para ser uno de los primeros RPG's que se tradujeran, ya sólo nos resta esperar que no haya más problemas con las licencias, como ha pasado anteriormente.
Sí existe una película en 3D de MK, pero a nosotros no nos gustó y no hay planes hasta el momento de sacar un juego de ID4.
Ojalá te haya quedado claro todo con respecto a tus dudas.



◆

Espero que puedan responder mis preguntas:
1. ¿Saben si Konami sacará Gambare Goemon (para el N64) en América?
2. Ya que Enix no existe en Estados Unidos, ¿Ustedes saben si Nintendo o alguna otra compañía sacará Go! Go! Trouble Makers?, si no, nuestro distribuidor oficial debería hacerse cargo de traer este gran juego de Treasure e importarlo directamente desde Japón.
Gracias por su tiempo.

MARIO CORTES GALLEGUILLOS

1.- Realmente es muy difícil saber si Konami lanzará este juego. Cuando ellos sacaron el primer Goemon aquí en América, este no les funcionó muy bien, pero no porque fuera un juego malo (que definitivamente no lo es), sino porque no lo supieron promocionar; esperemos que esta vez sí se animen, pues gente en Japón menciona que este es un excelente juego de Acción/Aventura. 2.- Aunque no es oficial aún, se dice que Enix está pensando muy seriamente en reabrir su filial aquí en América, así que si eso pasa, hay altas posibilidades de ver este juego en nuestro continente (por cierto, para quien no lo sepa, Treasure es una compañía desarrolladora de Software que trabaja en forma independiente en Japón. Ellos son programadores que salieron hace algún tiempo de Konami y son casi todo el equipo base que desarrolló el juego de Contra III para el SNES). 3.- ¿Otra vez la misma pregunta?

◆

¿Por qué ya no hay Cursos Nintensivos?, con ellos me sacaban de problemas y ahora me atoro en un juego y no puedo pasarlo. Ojalá lean mi carta y me respondan

ARTURO FUENTES

Aunque no lo creas, muchos lectores nos reclamaban los Cursos Nintensivos, pues decían que cuando tenían un juego nuevo, no se aguantaban las ganas de leer la revista y eso les quitaba el chiste, pues ya sabían qué hacer en un título sin tener que jugarlo. Es por eso que salió la sección de "Tips de", la cual es una versión más "Light" de los Cursos Nintensivos (qué lenguaje tan más ma...ravilloso hemos usado últimamente).

◆

RECUERDA QUE SI TIENES ALGÚN TRUCO EXCLUSIVO, NO DUDES DE ENVIÁRNOSLO, PARA QUE SALGA PUBLICADO EN REVISTA CLUB NINTENDO.

◆

Especial

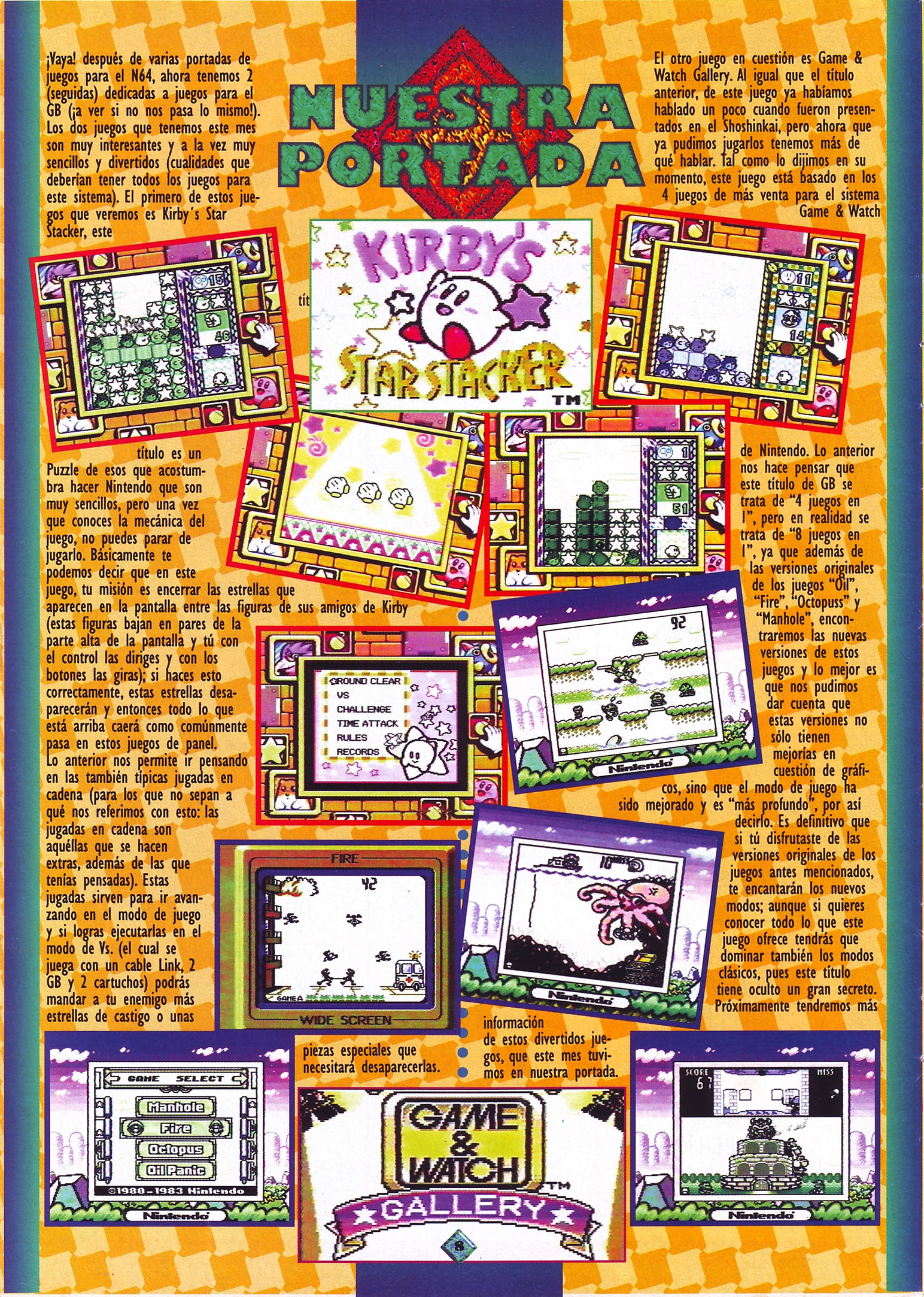
TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
KILLER INSTINCT GOLD (NINTENDO 64)	Ver los créditos...	En la pantalla del profile de cualquier luchador, presiona: Z, L, A, Z, A, R.
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE II (GAME BOY)	Comenzar en el final...	Ingresa el password: G I F T
KILLER INSTINCT GOLD (NINTENDO 64)	Tener todas las opciones...	En la pantalla del profile de cualquier luchador, presiona: Z, B, A, L, A, Z.
PILOTWINGS (SUPER NES)	Comenzar con la licencia B...	En la pantalla donde ingresas tus passwords, ingresa el siguiente: 1 6 5 4 1 1 y listo.
PRINCE OF PERSIA 2 (SUPER NES)	Comenzar en la etapa 13...	Ingresa el siguiente password: B F M T R T
BUBSY (SUPER NES)	Comenzar en el nivel 16...	Ingresa el password: S T C J D H

NUESTRA PORTADA

¡Vaya! después de varias portadas de juegos para el N64, ahora tenemos 2 (seguidas) dedicadas a juegos para el GB (¡a ver si no nos pasa lo mismo!). Los dos juegos que tenemos este mes son muy interesantes y a la vez muy sencillos y divertidos (cualidades que deberían tener todos los juegos para este sistema). El primero de estos juegos que veremos es Kirby's Star Stacker, este título es un Puzzle de esos que acostumbra hacer Nintendo que son muy sencillos, pero una vez que conoces la mecánica del juego, no puedes parar de jugarlo. Básicamente te podemos decir que en este juego, tu misión es encerrar las estrellas que aparecen en la pantalla entre las figuras de sus amigos de Kirby (estas figuras bajan en pares de la parte alta de la pantalla y tú con el control las diriges y con los botones las giras); si haces esto correctamente, estas estrellas desaparecerán y entonces todo lo que está arriba caerá como comúnmente pasa en estos juegos de panel.
Lo anterior nos permite ir pensando en las también típicas jugadas en cadena (para los que no sepan a qué nos referimos con esto: las jugadas en cadena son aquéllas que se hacen extras, además de las que tenías pensadas). Estas jugadas sirven para ir avanzando en el modo de juego y si logras ejecutarlas en el modo de Vs. (el cual se juega con un cable Link, 2 GB y 2 cartuchos) podrás mandar a tu enemigo más estrellas de castigo o unas piezas especiales que necesitará desaparecerlas.

El otro juego en cuestión es Game & Watch Gallery. Al igual que el título anterior, de este juego ya habíamos hablado un poco cuando fueron presentados en el Shoshinkai, pero ahora que ya pudimos jugarlos tenemos más de qué hablar. Tal como lo dijimos en su momento, este juego está basado en los 4 juegos de más venta para el sistema Game & Watch de Nintendo. Lo anterior nos hace pensar que este título de GB se trata de "4 juegos en 1", pero en realidad se trata de "8 juegos en 1", ya que además de las versiones originales de los juegos "Oil", "Fire", "Octopuss" y "Manhole", encontraremos las nuevas versiones de estos juegos y lo mejor es que nos pudimos dar cuenta que estas versiones no sólo tienen mejorías en cuestión de gráficos, sino que el modo de juego ha sido mejorado y es "más profundo", por así decirlo. Es definitivo que si tú disfrutaste de las versiones originales de los juegos antes mencionados, te encantarán los nuevos modos; aunque si quieres conocer todo lo que este juego ofrece tendrás que dominar también los modos clásicos, pues este título tiene oculto un gran secreto. Próximamente tendremos más información de estos divertidos juegos, que este mes tuvimos en nuestra portada.





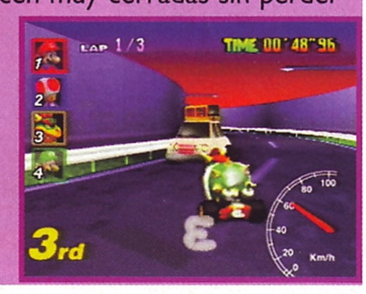
A CONTINUACIÓN DETALLAREMOS TODO LO QUE ENCONTRARÁS EN ESTE ENTRETENIDO JUEGO, PARA QUE TE VUELVAS TODO UN EXPERTO.

TÉCNICAS DE MANEJO

Esto es algo obvio, aunque la base del juego podemos decir que es la misma, esta secuela tiene mucho más cosas que el original y por lo tanto, es más complejo a la hora de manejar, pues hay bastantes cosas qué saber. Como debe ser, empezaremos viendo las funciones del control.

BOTÓN R

Si vas manejando normalmente y presionas este botón, tu personaje dará un pequeño salto, pero si lo presionas y en ese momento mueves el control hacia la izquierda o derecha (manteniendo R presionado) darás una "vuelta de velocidad". La característica de este movimiento, es que te permitirá tomar vueltas que parecen muy cerradas sin perder velocidad, tal como pasaba en el Super Mario Kart del SNES. Para saber si estás ejecutando este movimiento, del motor de tu personaje saldrá humo en forma de V y después esta cambiará por una E.



BOTÓN L

Como es el que más lejos te queda (a menos que tuvieras dedos de Alien) se usa para algo no muy trascendente; cada vez que lo presionas, cambia la intensidad del fondo musical. Es decir: si lo presionas una vez, cambia al 50% de su intensidad, si lo presionas 2 veces te quedas sin música y sólo oyes los FX, si lo presionas por tercera vez todo volverá a la normalidad.



CONTROL PAD

Dentro del juego no sirve para nada, pero para que no se estropee por no utilizarlo, se puede usar para cambiar de renglón en la pantalla de opciones.

BOTÓN C ARRIBA

Sirve para cambiar la perspectiva. En realidad sólo hay 2 perspectivas, así que no te emociones mucho por esto.

BOTÓN Z

Sirve para escoger y usar algún Item. Más adelante hablaremos a fondo de esto.

START

Comienzas el juego, pones pausa, sin gran ciencia.

BOTÓN A

En el juego sirve para acelerar. En las pantallas de opciones sirve para elegir cosas o entrar a más pantallas.

BOTÓN C ABAJO

Funciona para lo mismo que el botón Z.

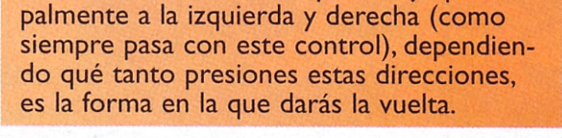
BOTÓN C IZQUIERDA

El más inútil de los botones. No tiene ningún uso.

BOTÓN C DERECHA

Con este botón cambias las cosas que aparecen en la pantalla. Puedes quitar el mapa, ver tu velocidad o también observar qué tan lejos van tus rivales de ti (o detectar quién fue el tramposo que puso el trueno). No todas estas opciones están disponibles en los modos de VS o batalla.





3D STICK

Con esto controlas a tu personaje, principalmente a la izquierda y derecha (como siempre pasa con este control), dependiendo qué tanto presiones estas direcciones, es la forma en la que darás la vuelta.

BOTÓN B

Dentro del juego sirve para frenar. En las pantallas de opciones sirve para desactivar algo o para salir de pantallas.



AHORA QUE YA VIMOS LO BÁSICO, PASEMOS A LO QUE SIGUE:

MODOS DE JUEGO





Aquí en Mario Kart 64 tenemos 4 diferentes modos de juego muy entretenidos. Antes que nada, veamos rápidamente de qué se trata cada uno de ellos, para poder ver cosas más avanzadas sin complicarnos más adelante.

MARIO GP





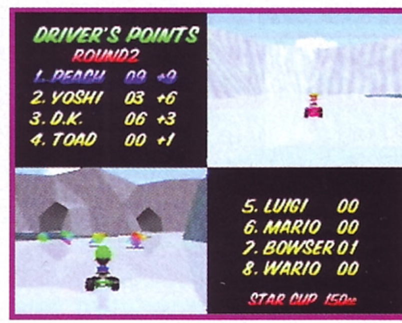




4 CIRCUITOS DISPONIBLES



Este es el modo básico del juego de Mario Kart 64. Al empezar puedes escoger cualquiera de las 4 Copas disponibles. Al elegir cada una de estas Copas, también tendrás que seleccionar la categoría (50, 100 y 150cc). Cada una de estas copas está compuesta por 4 circuitos y en cada uno de estos, tendrás que competir contra los otros 7 competidores. Después de dar 3 vueltas al circuito, recibirás puntos por la posición en la que hayas llegado y al final, si eres el que más puntos ha acumulado obtendrás la Copa de Oro.



TIP DE MARIO GP

Como te has de imaginar, la categoría de 150cc es la más rápida y por lo tanto, la más difícil, pero por lo menos tienes un premio si logras terminar este juego. Para empezar, tienes que escoger la categoría de 150cc y así acabar las cuatro copas obteniendo en cada una de ellas la Copa de Oro.





Una vez que obtengas las 4 Copas de Oro en 150cc, verás que la pantalla donde aparece el nombre del juego cambia por una totalmente nueva; pero eso no es el premio. Si después escoges nuevamente Mario GP, verás que hay una nueva categoría extra, la cual te permitirá correr todas las pistas de las 4 Copas en modo de espejo (con velocidad de 150cc). Esto es bastante difícil al principio, pues hay que volver a acostumbrarse en dónde dar las vueltas y todo ese tipo de cosas.

















En este modo de juego, el número de corredores que hayan decidido participar, competirán en una pista que pueden escoger de las 16 que hay en las 4 Copas. Después de las 3 vueltas reglamentarias al circuito, ganará - obviamente - quien llegue en primer lugar. Lo interesante de este modo es que sólo corren los jugadores que sean controlados por ti y por tus amigos, pero deberás tener cuidado con unas pequeñas bombas que están en el camino (si eres bastante hábil, las podrás saltar). Después de esto tendrán que escoger, ya sea volver a correr en la misma pista o elegir algunaotra.





4 PISTAS DISPONIBLES

Realmente no se necesita mucha ciencia para entrar en el modo de batalla. Aquí los jugadores que decidan competir, tendrán que reventar los globos (3) de tus contrincantes. Para hacerlo tendrás que golpearlos con los Items que obtendrás en las cajas de los premios que están repartidas a lo largo de los 4 circuitos que hay en este modo de juego.

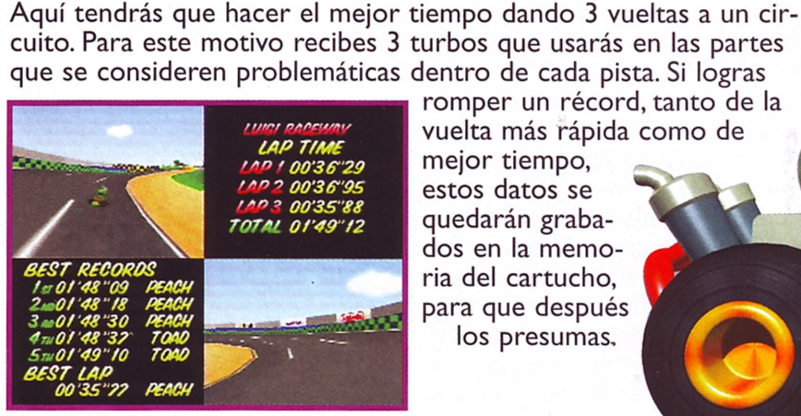




Como siempre, el jugador que quede con uno o más globos al final será el ganador, los primeros a los que se los revienten, perderán. Lo interesante de este caso es que una vez que te revienten todos tus globos, todavía podrás atacar a los que quedan en juego, pues tu personaje se convertirá en una bomba de esas que rondan en el modo de Vs.

TIME ATTACK

Aquí tendrás que hacer el mejor tiempo dando 3 vueltas a un circuito. Para este motivo recibes 3 turbos que usarás en las partes que se consideren problemáticas dentro de cada pista. Si logras romper un récord, tanto de la vuelta más rápida como de mejor tiempo, estos datos se quedarán grabados en la memoria del cartucho, para que después los presumas.









En este modo y si cuentas con un "Controller Pack", podrás guardar el fantasma de tu mejor recorrido en una pantalla de opciones que aparece al terminar cada carrera. Un Controller Pack tiene capacidad para guardar 2 fantasmas de distintos circuitos y ocupa 121 páginas (sólo quedan 2 libres, tal vez te sirvan para Wave Race 64 o Doom 64).



Algo interesante de este juego es que en algunas pistas al lograr cierto tiempo, aparece un fantasma controlado por el CPU. Este fantasma es una vuelta que está programada dentro del cartucho, por lo que siempre será la misma y aparece cada vez que entras a jugar a ese nivel. Lo chistoso es que si tú grabas un fantasma en esa pista, al correr competirás contra dos fantasmas. Si le ganas no pasa nada y sigue saliendo.

ITEMS



Esta es un detalle en el que Super Mario Kart y Mario Kart 64 se parecen mucho. Conforme vas corriendo en cualquiera de los modos de juego, verás unos cubos transparentes de colores sobre la pista, al tomarlas comenzaran a pasar varios Items rápidamente en una caja negra que está en la pantalla del personaje; una vez que se detenga obtendrás ese premio.



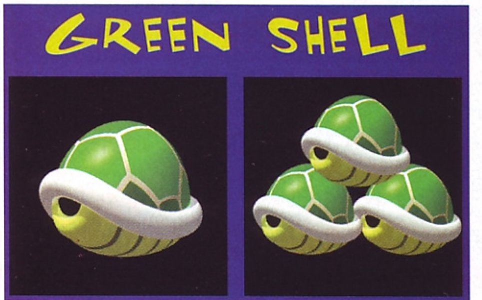


Para activar los Items sólo tienes que presionar el botón Z o el C (Abajo).

**Nota:
Si presionas el botón Z inmediatamente después de tomar uno de estos cubos, los premios comenzarán a pasar más lentamente.**

AHORA VEAMOS LOS PREMIOS QUE PODRÁS OBTENER.

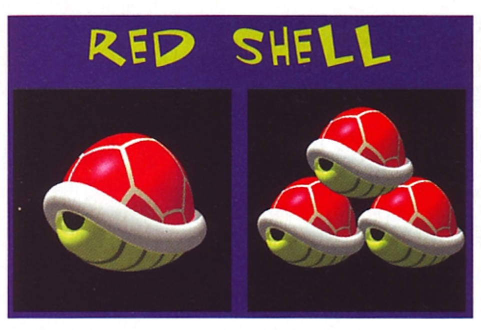
GREEN SHELL



Este item es lo mismo que en la versión de SNES, es una concha verde que puedes disparar hacia adelante, va en línea recta y rebota en las paredes. Si presionas Abajo más Z cuando te toca el premio sencillo, podrás arrojarlo hacia atrás. Cuando te toca el premio triple, las conchas aparecerán girando a tu alrededor si presionas una vez Z, después de eso si lo vuelves a presionar, será para dispararlas.



RED SHELL



Al disparar la concha roja, esta se dirigirá automáticamente contra tu enemigo más cercano. Su problema es que si choca contra alguna pared no rebotará y la perderás. El premio triple tiene la misma cualidad que el de la versión verde, pero si disparas las conchas con cierto tiempo, podrás golpear hasta 3 veces a un rival que esté a la distancia.



SPINY SHELL



Esta es la mejor de las conchas, al dispararla saldrá en contra del corredor que vaya en primer lugar y si alguien se atraviesa en su camino.... Qué lástima (este Item sólo te lo dan si vas en el tercer lugar o más abajo).

Nota:
La concha verde y roja en su versión sencilla así como la Spiny Shell las puedes mantener detrás de tu personaje presionando y manteniendo el botón Z o C (Abajo), así podrás agarrar otro premio, esto también te servirá para protegerte de algunos ataques.



BANANA





De este item tenemos un par de versiones, la primera de ellas es la sencilla. Con ésta, al presionar el Botón Z la dejas hacia atrás, si lo mantienes presionado se quedará colgada atrás de tu personaje y si presionas el control hacia adelante, la arrojarás en esa dirección. Con las Bananas múltiples al presionar el Botón Z, se quedarán las 5 atrás de ti; puedes ir dejándolas volviendo a presionar el botón del Item o también arrojarlas hacia adelante igual que con las sencillas.



MUSHROOM

Si jugaste la versión de SNES, sabes que al usar este Item obtienes un Turbo, lo interesante aquí es que tenemos 3 diferentes versiones de este Item.



La primera es la versión sencilla, ésta sólo la puedes usar una vez. También tenemos la versión "Triple", estos son tres hongos que puedes usar como desees. El tercer Item de esta clase es el hongo "Dorado", este es el mejor de los hongos pues lo podrás usar las veces que quieras por cierto tiempo.



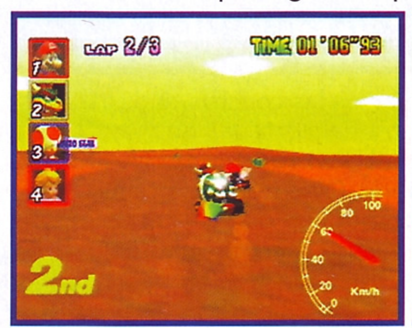


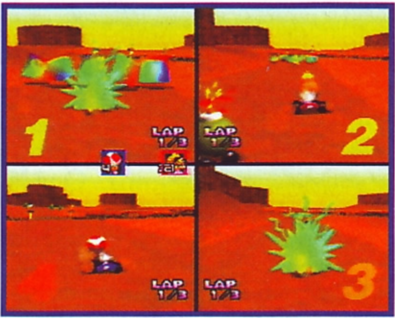


OTROS ITEMS ESPECIALES



3 de estos Items ya los conocías seguramente. El "Trueno" reduce el tamaño de tus contrincantes por un corto período de tiempo, el cual puedes aprovechar para atropellarlos (sólo te lo dan cuando vas en el segundo lugar o menos). Con el "Fantasma" te robas el premio de alguno de los corredores y además te vuelves invisible por algunos segundos. La "Estrella" te hace invulnerable por algún tiempo y con eso no pierdes tiempo si pasas por superficies irregulares (¡además podrás golpear a tus rivales!). El nuevo Item es el "Fake Item", que es una caja muy parecida a la de los premios, pero con el símbolo de interrogación al revés (¿), si alguien la toma, será como si chocara contra una bomba (por eso es bueno dejarla en las áreas donde hay premios) como otros Items, si mantienes presionado el botón Z lo podrás cargar por atrás.





BIEN YA CONOCEMOS LO BÁSICO EN TÉCNICAS DE MANEJO, AHORA VAYAMOS A LO MÁS ADELANTADO.

TÉCNICAS AVANZADAS

Dentro del manual encontraremos un par de tips muy útiles, pero no es todo lo que necesitas saber para dominar el juego, a continuación veremos estos detalles y otros más.

ROCKET STAR

Se podría decir que dominar esta técnica es básico, para obtener una temprana ventaja dentro de la carrera. Para ejecutarla simplemente tienes que presionar el botón de acelerador (Botón A) en la línea de salida, cuando la segunda luz roja del Lakitu se está apagando y antes de que se prenda la azul, tal como se ve en las siguientes fotos.





MINI TURBO

En el manual vemos que esta es una técnica para aprovechar las curvas cerradas y salir de ellas con un poco de velocidad, pero está detallada muy vagamente. A continuación nosotros te explicaremos bien cómo hacerla, para que te cueste menos trabajo.



PASO 1

Primero que nada tenemos que en una curva tienes que hacer "la vuelta de velocidad" (presiona y mantén R e inmediatamente mueve el control hacia donde quieras dar la vuelta). Si ves que de tu motor sale primero el humo en forma de letra "V" y después cambia a "E" ya tenemos dominado el paso 1.





PASO 2





Ahora -y según el manual- si al estar ejecutando el movimiento anterior mueves rápidamente el control a la dirección contraria a la que estás dando la vuelta y después lo regresas a su posición original, el humo cambiará de blanco a amarillo y si haces esto una vez más cambiará a rojo. Ya estando de este color, suelta R y tu personaje acelerará un poco más.

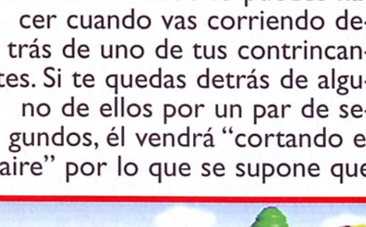
Lo anterior está muy bien, pero ¿Y qué tal si la vuelta en la que quiero hacer esto no está muy cerrada? En ese caso te recomendamos hacer lo siguiente: Comienza a ejecutar "la vuelta de velocidad" e inmediatamente mueve el control hacia la dirección contraria a la que quieres dar la vuelta. Esto te permitirá ir arrojando el humo ("VVVEEEEEE"), pero tu personaje no girará tan rápido y tendrás mejor dominio del control para ejecutar los movimientos antes mencionados. Si quieres dominarlos más rápido, te recomendamos correr en cualquiera de los siguientes circuitos: Moo Moo Farm, Luigi Raceway, Kalimari Desert o Wario Stadium hasta que te salga bien.

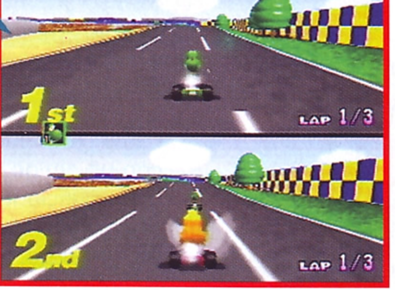




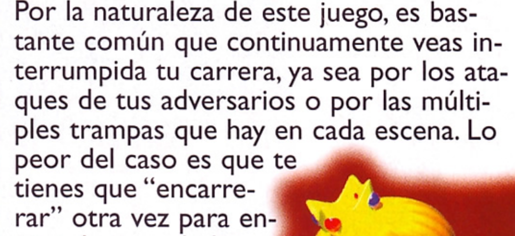


Otro Mini Turbo lo puedes hacer cuando vas corriendo detrás de uno de tus contrincantes. Si te quedas detrás de alguno de ellos por un par de segundos, él vendrá "cortando el aire" por lo que se supone que al no tener esa resistencia, tu motor aumenta sus revoluciones por un corto período de tiempo. Para observar que sí salió, oirás un ruido especial y verás que comienza a salir humo blanco de ambos lados de tu motor.





Por la naturaleza de este juego, es bastante común que continuamente veas interrumpida tu carrera, ya sea por los ataques de tus adversarios o por las múltiples trampas que hay en cada escena. Lo peor del caso es que te tienes que "encarrerar" otra vez para entrar al ritmo de la carrera, pero a continuación te damos algunos tips para casi no perder tiempo si sufres de algún percance.







Cuando caes al agua o a la lava, deja de acelerar y espera a que Lakitu te rescate, entonces cuando tú estés a una posición más o menos parecida a la que se ve en la primera foto, comienza a acelerar y si lo haces bien, saldrás con un impulso extra (recuerda que si lo haces antes, corres el riego de resbalarte y perder más tiempo).



Cuando te resbalas con una banana tienes dos opciones. Si tu personaje comienza a girar, inmediatamente comienza a presionar rápida y repetidamente el botón A, si lo haces bien saldrás del problema con un impulso extra.



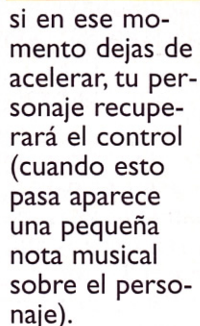


Pero si parece que vas a perder el control, frena con el control B y si lo hiciste rápidamente recuperarás el control.





Con personajes sin mucho agarre como Yoshi, Toad o la princesa Peach, al estar dando algunas vueltas, de repente parece como si fueras a perder el control, pero si en ese momento dejas de acelerar, tu personaje recuperará el control (cuando esto pasa aparece una pequeña nota musical sobre el personaje).



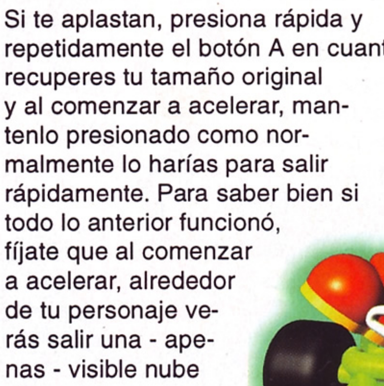




De impactos directos como "conchazos, choques y bombas" lo que tienes que hacer es comenzar a presionar rápida y repetidamente el botón A un par de segundos antes de que recuperes el control y al comenzar a acelerar, mantenlo presionado como normalmente lo harías (la duración de los golpes varía según el objeto) si lo haces bien, llegarás a tu velocidad tope en la mitad de tiempo que lo harías normalmente.



Si te aplastan, presiona rápida y repetidamente el botón A en cuanto recuperes tu tamaño original y al comenzar a acelerar, mantenlo presionado como normalmente lo harías para salir rápidamente. Para saber bien si todo lo anterior funcionó, fíjate que al comenzar a acelerar, alrededor de tu personaje verás salir una - apenas - visible nube de humo.



TÉCNICAS SUCIAS CON EL RAYO

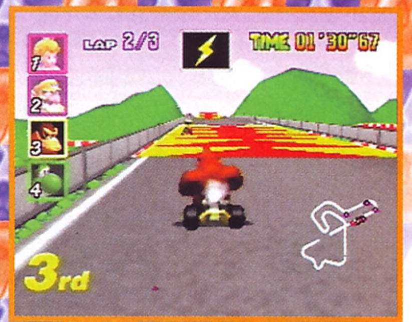
De todas las armas sucias que puedes obtener dentro del juego, quizá la más sucia es el rayo, pues no sólo se trata de hacer más pequeños a tus contrincantes y pasar sobre ellos, sino que también puedes activarlo en momentos precisos para obtener ayuda extra.



Si estás jugando con un amigo y tienes suficiente tiempo para ver qué está haciendo, te recomendamos usar el rayo cuando estés a punto de dar una vuelta y si al lado de la curva hay un lago mejor, pues seguirá derecho y caerá dentro del agua. También funciona si hay bastante espacio sobre la curva, pues también perderá tiempo en lo que él trata de volver a la pista.







Un ejemplo perfecto es el activar el rayo justo antes de que tus rivales vayan a dar un salto largo en las pistas donde hay grandes rampas (Frappe Snowland, Bowser´s Castle, Wario Stadium, Royal Raceway), pues como ellos no estarán muy grandes, es muy probable que no lleguen y perderán mucho tiempo en lo que caen y los rescatan (en donde pierden más tiempo es en Wario Stadium, pues ahí no los rescatan y tienen que dar una vuelta bastante larga para volver a saltar)





¿HAS INTENTADO ESTOS ATAJOS?

Ya para finalizar, veremos unos atajos bastante extraños. ¿Ya los conocías?



En Koopa Troopa Beach hay un atajo. No nos estamos refiriendo al de la rampa y la cueva, pues es más que obvio (por cierto ¿sabías que además de el hongo, también puedes llegar con el impulso que da una estrella? Y si vas a "máxima velocidad" pueden entrar sin impulso extra Peach, Toad y Yoshi). Al atajo que nosotros nos referimos es al que está yéndote por la derecha pasando la primer rampa, justo como se ve en las fotos. Tal vez éste no sea el mejor atajo del juego (pensándolo bien, no lo es) pero es seguro que muchos de los lectores no lo conocían, por siempre intentar tomar el otro.



En Yoshi Valley, inmediatamente después de pasar el área de caminos divididos, hay una recta para después tomar una curva más o menos cerrada.

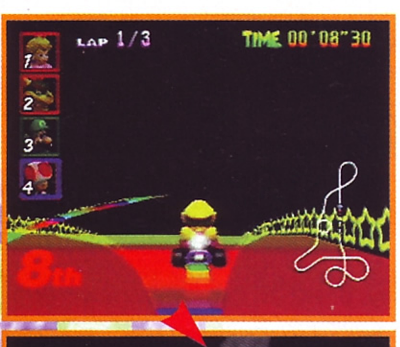




Si en esa recta te pegas a la derecha y más o menos donde se ve la primera foto presionas al mismo tiempo freno y acelerador y giras todo hacia la derecha, quedarás en posición para que al dar un pequeño salto en la orilla del camino, caigas sobre la continuación de este mismo (deja de presionar el freno antes de dar el salto). Si lo haces bien, podrás ahorrar unos 6~8 segundos por vuelta.

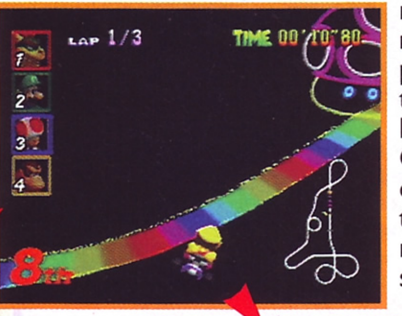




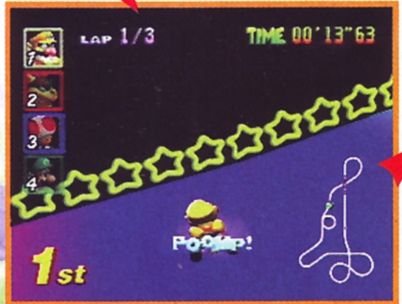


Este es el atajo más apantallador de los que hemos visto para este juego: En la escena de Rainbow Road fíjate muy bien en el piso, una vez que pases la segunda línea roja del camino (que en realidad es la 3a. si contamos la que apenas se alcanza a ver sobre la línea de salida) da un pequeño salto con el botón R e inmediatamente mueve a tu personaje todo hacia la izquierda. Obviamente esto hará que te salgas del camino, pero si tienes suerte (y seguiste bien nuestras instrucciones), caerás en el camino tal y como se ve en la foto. Este gran atajo te permitirá ahorrar unos 20~25 segundos. Te recomendamos practicarlo bastante y si te pasas, entonces deja de acelerar un segundo antes de ejecutar el salto.











EXTRA

Novedades

COSAS BUENAS PARA EL 97

Al parecer tuvieron que pasar 6 largos años para que por fin Capcom decidiera avanzar del número II al III en lo que a Street Fighter se refiere, pues seguramente muy pronto podrás estar jugando la tan esperada secuela de Street Fighter III.

Los personajes que participan en el juego, todos son nuevos menos Ryu y Ken que son como los "obligados" en esta gran historia, tal vez es por eso que en Japón decidieron llamarlo "Street Fighter III: The New Generation" pero no sabemos si aquí en América vaya a tener otro nombre. De cualquier forma comenzaremos por decirte que este es un juego que incluye bastantes características nuevas, como el poder elegir qué tipo de Super Movimiento deseas ejecuatr antes de entrar a una pelea, así como elementos de otros juegos de pelea de esta compañía como las barras de poder para los super-movimientos o el "counter". Por nuestra parte ya sólo nos queda revisar el producto final y es muy probable que para los siguientes números, tengamos un análisis más profundo.

Otro juego que debes estar a punto de conocer, si no es que ya está listo "en las salas recreativas" (como dirían los españoles) es el título de Street Fighter EX, y se trata de un juego con personajes del Street Fighter II y personajes nuevos, pero con la cualidad de que este juego tiene gráficos poligonales. A diferencia de otros juegos en 3D, este título se trata de jugar como Street Fighter normal e inclusive tiene elementos de otros títulos de pelea de Capcom como los combos en cadena y los super-movimientos (este reporte se parece al de SFIII ¿no?), pero también tiene bastantes cosas nuevas como la posibilidad de romperle la defensa a un rival, presionando los botones de golpe y patada fuerte.

Otro juego con las mismas características (que pronto vas a poder jugar...) es el de Fatal Fury Real Bout Special (al parecer ya les gustó eso de Real Bout), que es totalmente nuevo en esta serie, y con más personajes a seleccionar.

Para variar, también esperamos hablar más a fondo de este juego cuando esté disponible.



CHUN LI



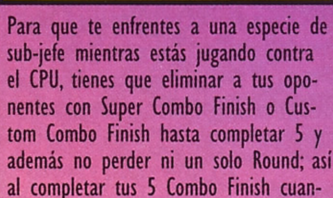


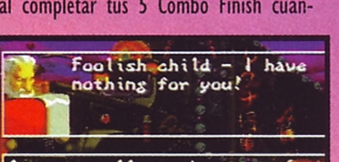
Para poder jugar con Chun-Li y en lugar de nuevo traje aparezca con el clásico traje con el que aparece en Street Fighter II, tienes que colocar el cursor sobre su cara al comenzar el juego y mantener presionado el botón de Start por 5 segundos aproximadamente y después presiona cualquier botón para seleccionarla, así inmediatamente aparece con el traje clásico, pero eso no es todo, ya que al jugar cambia la forma de marcar su poder Kikoken, ahora se marca así ◄ ► **+ Golpe**, recuerda que debes mantener el control hacia atrás por un instante.















Para que te enfrentes a una especie de sub-jefe mientras estás jugando contra el CPU, tienes que eliminar a tus oponentes con Super Combo Finish o Custom Combo Finish hasta completar 5 y además no perder ni un solo Round; así al completar tus 5 Combo Finish cuando avanzas al siguiente escenario, aparece el mensaje indicando que ya te salió el truco y ahora te enfrentas a un peleador más, pero antes aparecerán palabras como si fuera el peleador final.



AKUMA ORIGINAL

Te puedes enfrentar al Akuma original y para lograrlo, tienes que seleccionar cualquier jugador pero con el color original (recuerda que este cambia si juegas en el segundo control) y llegar hasta el final sin perder ningún Round y además debes hacer 3 Perfects y por último tienes que acumular 5 Super Combo Finish o Custom Combo Finish, así al llegar al final te reta el original Akuma con una velocidad mayor y además cuenta con su poder de doble Fireball en el aire.





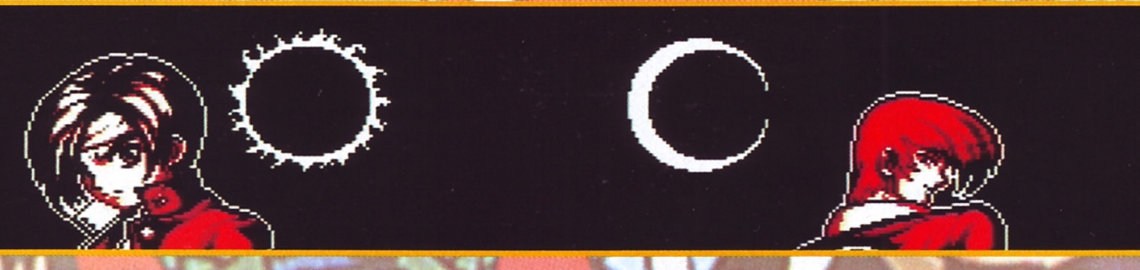


En Versus Mode selecciona a los peleadores y al momento de seleccionar escena, coloca el cursor sobre la cara de Sagat y mantén presionado el botón de Start por 5 segundos aproximadamente, después presiona cualquier botón para seleccionar la escena y ésta cambia a una escena especial con truenos muy al estilo de la película de animación.









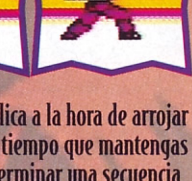
TIPS de The King of Fighters '95

Bien, ya en el número anterior nos la pasamos hablando de lo bueno que es este juego y todo ese tipo de cosas, pero no abundamos mucho en lo que a características y movimientos se refiere, así que este mes te presentamos un análisis más a fondo de este gran juego para GB.



Primero que nada, tenemos los movimientos de los personajes. A simple vista y por la limitante obvia de los botones del GB, podría parecer muy difícil ejecutar los golpes y movimientos, pero creenos que eso no es ningún problema. Hay que recordar que en la versión Arcade de este juego, los personajes tienen 4 ataques básicos que son: golpes fuerte y débil y patadas fuerte y débil; Entonces tenemos que en la versión de GB el botón B es para golpes y dependiendo qué tanto tiempo lo dejes presionado será la intensidad del ataque. El botón A es para patadas y se aplica la misma regla que con el B.





En la parte de abajo de la pantalla podrás ver una línea de poder que denominaremos "Maximum". Esta línea se llena ya sea presionando simultáneamente los botones A, B y ▼ o al recibir ataques enemigos. Cuando este marcador se llene, verás aparecer parpadeando la palabra "Maximum" lo cual te permitirá ejecutar algunos poderes más rápido, de forma diferente o también para hacer los Súperpoderes. Si quieres, podrás disminuir el nivel de este marcador presionando el botón Select para retarlo, pero esto no funciona cuando ya la llenas por completo.



Lo anterior también se aplica a la hora de arrojar poderes. Dependiendo el tiempo que mantengas presionado el botón, al terminar una secuencia hará que los poderes salgan a diferente velocidad o intensidad.



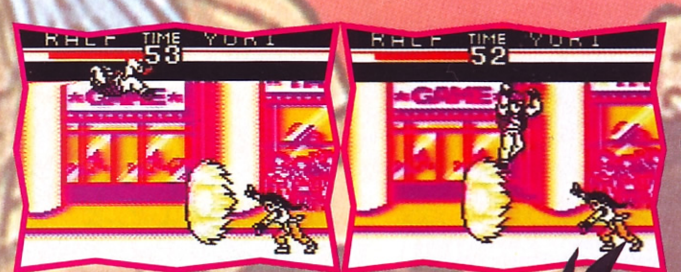


Además de lo mencionado anteriormente, también existe un ataque extra que podemos denominar como "Extra Fuerte" y que al conectárselo a un rival lo derribará.
Para ejecutar este movimiento deberás presionar ► A y B de forma simultánea.
Para ejecutarlo en el aire, sólo debes presionar A y B de manera simultánea al estar saltando.



Para avanzar o retroceder rápidamente sólo presiona dos veces hacia adelante o hacia atrás en el control.
Para agarrar a un rival presiona cerca de tu contrincante ► A o B de forma simultánea.





Para ejecutar un "Súper Salto", presiona solamente por un instante en el control la dirección a la que quieras saltar (si lo mantienes por mucho tiempo, darás un salto normal). Con este salto avanzas más y también te elevas un poco más de lo normal y se utiliza para poder escapar de tu enemigo cuando te tiene sobre una esquina, o para caer más rápido cuando ejecute algún poder.





El último de los movimientos básicos que vamos a ver es el de esquivar poderes. Cuando tu rival te arroje algún poder o te ataque, podrás evitar que éste te alcance con sólo presionar los botones A y B de forma simultánea, con esto tu personaje se hará a un lado y podrá evitar cualquier tipo de ataque. Si al momento de estar esquivando vuelves a presionar los botones A y B, cambiarás de esa posición y darás un golpe.

Movimientos de Desesperación

Como sabemos, además de los poderes normales de cada personaje (y que más adelante veremos), cada uno tiene uno especial que se conocen como "Poderes de Desesperación" o también como "Súper Poderes". La característica de estos movimientos es que cuando se los conectas a tu rival, le causarás bastante daño. Para hacer estos movimientos, tendrás que ejecutar una secuencia que es más complicada que las de los poderes normales y además de eso, deberás tener la barra de "Maximum" al máximo o que la barra donde se muestra tu energía esté parpadeado (esto sucede cuando te queda poca energía). En el primer caso sólo podrás hacer un poder de estos y tendrás que llenar de nuevo este marcador, pero cuando te queda poca energía, puedes ejecutar estos poderes uno tras otro.

Counters

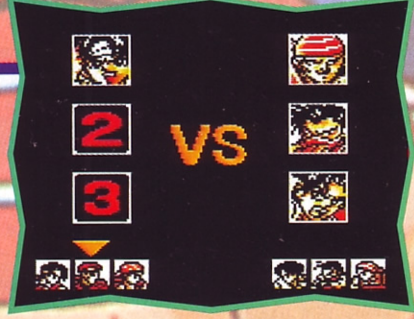
Cuando algún personaje se encuentra hostigándote con varios poderes, tú puedes cambiar las cosas fácilmente marcando lo que se conoce como un "Counter". El Counter no es otra cosa que hacer un poder, justo cuando estás en defensa y alguno de tus enemigos te está golpeando, en ese instante ejecuta un poder normal o si eres lo suficientemente rápido, un Súperpoder y podrás contrarrestar los ataques de tu rival aunque sean múltiples.







Modos de Juego



En este juego podrás encontrar 4 diferentes modos de juego, 2 de ellos los podrás jugar en tu GB y para poder jugar los 4 modos, necesitas un Súper Game Boy (que es lo más fácil) o tener 2 GB conectados con un Video Link y 2 cartuchos. Los 2 primeros modos son "Single Play" y "Team Play".
Básicamente estas son 2 formas de enfrentarte a todos los personajes controlados por el CPU; en el primer modo (Single Play) escoges a un solo personaje y te enfrentas contra cada uno de los 15 enemigos en peleas de 2 de 3 Rounds. El otro modo es como el que conoces en los locales de Arcade, donde tú formas un equipo con 3 personajes y así te enfrentas contra equipos como el tuyo, donde el primero que elimine a sus 3 oponentes gana. Los modos de Vs. son básicamente lo mismo que los que mencionamos anteriormente, con la diferencia de que aquí son 2 personas las que compiten entre sí.



Los Personajes Originales

Desafortunadamente y por cuestión de memoria, sólo 15 personajes de los equipos originales del KOF 95 pudieron aparecer en esta versión, pero de cualquier forma esta es una cantidad bastante aceptable de 3 peleadores para un juego de 4 megabits de memoria. Ahora veamos con un poco de detalle a cada uno de ellos.



Kyo Kusanagi

PODERES

Hyakuhachishiki Yamibara	↓↘→+Ⓑ
Hyakushiki Aniyaki	→↓↘+Ⓑ
Hyakuichi Oboroguruma	←↓↙+Ⓐ
Niyakujunishiki Kototsukyo	→↘↓↙←+Ⓐ
Nanayugo Shikigai	↓↘→+Ⓐ

SUPER PODER

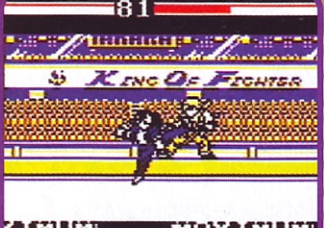


Urahyakuhachishiki Orochinagi

↓↙←↙↓↘→+Ⓑ



Si tú jugabas en Arcade, sabes entonces que algo muy temible de este personaje es que después de ejecutar el Niyakujunishiki Kototsukyo, podías darle más golpes a tu rival. ¿Qué crees? ¡Que ahí también se puede! Así que prepárate a ejecutar esos combos con los que no dejas que tu enemigo toque el suelo en un buen rato.



Otra cosa que podremos ver con este personaje (y que pasa en la versión Arcade) es que si al ejecutar el Súper Poder mantienes presionado el botón de golpe, Kyo se quedará en esa posición y así podrá esquivar algunos de los ataques especiales



Además de los movimientos antes mencionados, Benimaru tiene otro movimiento especial que no podemos decir que se trate de un poder, pues no te resta energía cuando le pones defensa, pero es bastante útil para molestar a los rivales; para hacerlo sólo marca ▼ A al estar saltando caerás contra tu enemigo dando giros y si logras conectar, podrás dar de 2 a 3 golpes. Si eres bloqueado con este ataque, quedas muy cerca para intentar cualquier otra cosa

Benimaru Nikaido

SUPER PODER

Raikouken

↓↘→↓↘+Ⓑ



PODERES

Raijinken	→↓↘+Ⓑ
Shinkukatategoma	→↘↓↙←+Ⓐ
Iashigeri	↓↘→+Ⓐ
Hondousandange	↓↘→+Ⓐ
Super Inatzuma Kick	↓↑+Ⓐ





Yuri Sakasaky



SUPER PODER

Hienhooukoken

→←→↘↓↙←+Ⓐ



PODERES

Ko Hou Ken	↓↘→+Ⓑ
Sayfu	↓↙←+Ⓑ
Hyakuretsubynta	↓↘→+Ⓐ
Yuri Chooapa	→↘↓↙←+Ⓑ
Houshioukouken	→↓↘+Ⓑ

¿Has notado que cuando ejecutas el Hyakuretsubynta con "Golpe Débil" no pasa nada? Bueno, en realidad no es que no pase nada, lo que ocurre aquí es que tienes que estar prácticamente pegado al oponente para que lo puedas agarrar. En realidad no sabemos por qué esta variación (si al hacerlo de cualquiera de los 2 modos) quita la misma cantidad de energía.

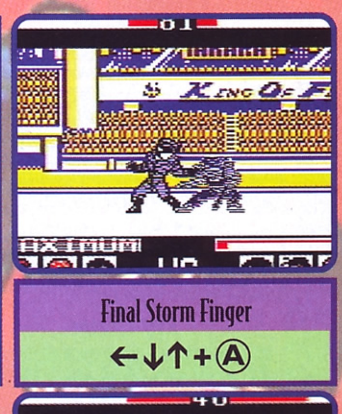


Heindern

PODERES

Moon Slice	↓↑+Ⓑ
Cross Cutter	←→+Ⓑ
Neck Rolling	↓↑+Ⓐ
Storm Finger	→↘↓↙←+Ⓑ

SUPER PODER



Final Storm Finger

←↓↑+Ⓐ



A pesar de que mantiene todos sus poderes de la versión Arcade, aquí tenemos que Heinder no es un personaje tan "cazador" como en esa versión. Lo que detectamos es que sus poderes no tienen la misma velocidad ni distancia de la versión original (bueno, en realidad ninguno, pero en este es en el que se nota más drástico el cambio). No sabemos si esto fue hecho a propósito, pero lo que sí es seguro es que por lo mismo, muchos dejarán de usarlo.



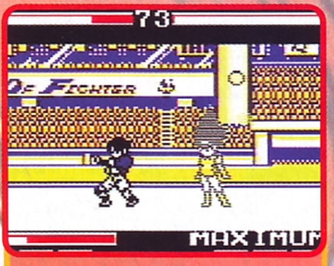
Athena Asamiya

PODERES



Psycho Bolt Attack	↓↙←+Ⓑ
Psycho Reflector	←↙↓↘→+Ⓐ
Fenix Arrow Al estar saltando ejecuta:	↓↙←+Ⓑ
Psycho Sword	→↓↘+Ⓑ

SUPER PODER



Shinning Crystal Bit

←→↘↓↙←↖+Ⓑ

El Súper Poder de Athena es muy versátil. Para empezar te podemos decir que al ejecutarlo, puedes detener casi cualquier ataque con las esferas que giran a su alrededor. Si al estar girando estas esferas, ejecutas la secuencia ▼↖B podrás arrojarlas para causar más daño a tu rival y por si esto fuera poco, si al ejecutar la última secuencia que mencionamos, mantienes presionado el botón B, podrás mantenerte en esa posición por tiempo indefinido (pero a diferencia de Kyo, aquí sí te podrán golpear). Nota: el ejecutar la secuencia hace que cortes la primera parte del Súperpoder, pero si mantienes presionado el botón B cuando ejecutas por primera vez la secuencia del Shinning Crystal Bit, también te quedas con el poder para arrojarlo después.

Y si quieres, también podrás marcar el Psycho Sword en el aire.
Por si fuera poco, Athena tiene un movimiento extra que se marca ▼A al estar saltando.







Ralf





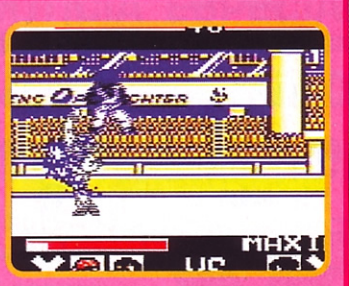
PODERES

Vulcan Punch	Ⓑ
Rolling Attack	←→+Ⓑ
Super Argentin Backbreacker Cerca del oponente ejecuta:	←↙↓↘→+Ⓐ
Destroyer Punch	↓↑+Ⓑ

SUPER PODER

Mega Vulcan Punch

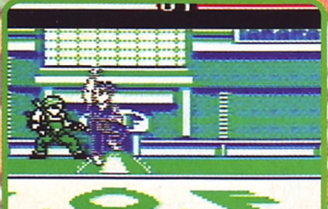
↙←→+Ⓑ



Una gran ventaja que tiene este personaje es que después de ejecutar su Súperpoder, puedes marcar inmediatamente otro y así conectar a tu rival si se desespera y te quiere agarrar o atacar cuando lo acabas de hacer. Lo que te ayuda mucho, es que cuando lo ejecutas, Ralf da unos giros y en ese momento puede atravesar la gran mayoría de poderes y ataques. En este caso de lo único que debes cuidarte, es de no usar esta técnica en exceso, pues te pueden contrarrestar con un "Counter".



SÚPER PODER

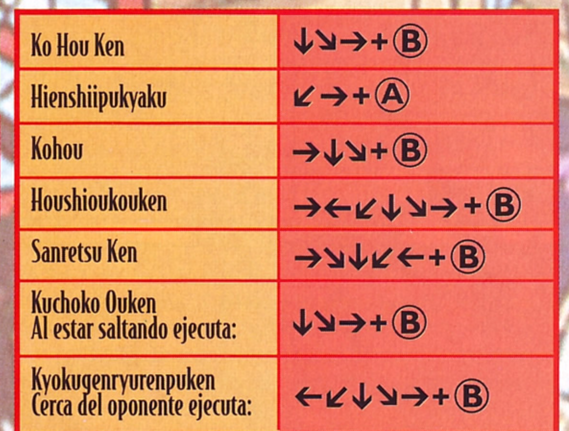


Ryuokoranpu
↓↘→↘↓↙←+Ⓑ



Ryo Sakazaky

PODERES



Ko Hou Ken	↓↘→+Ⓑ
Hienshiipukyaku	↙→+Ⓐ
Kohou	→↓↘+Ⓑ
Houshioukouken	→←↙↓↘→+Ⓑ
Sanretsu Ken	→↘↓↙←+Ⓑ
Kuchoko Ouken Al estar saltando ejecuta:	↓↘→+Ⓑ
Kyokugenryurenpuken Cerca del oponente ejecuta:	←↙↓↘→+Ⓑ



¿Quieres saber un truco sucio con este personaje? (Y que también se aplica a otros más). Simplemente arroja un Ko Hou Ken o un Houshioukouken con golpe débil y después de eso lo podrás seguir con una Hienshipukyaku, con un Súperpoder o hasta Ryo podrá seguir el poder para agarrar al personaje o marcar el Kyokugenryurenpuken. Te recomendamos no hacerle esto a un amigo, porque no lo culparemos si te insulta muy feo.

También pudes ejecutar su Súper poder en el aire.





Terry Bogard

PODERES

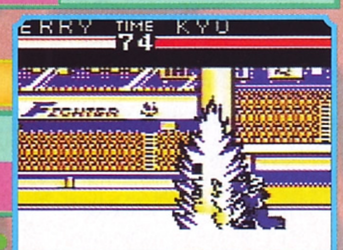
Burning Knuckle	↓↙←+Ⓑ
Power Wave	↓↘→+Ⓑ
Rising Tackle	↓↑+Ⓑ
Crack Shot	↓↙←↖+Ⓐ
Power Dunk	→↓↘+Ⓐ



¿Qué más podemos decir de este personaje? Junto con Kyo y Ryo es el que tiene poderes para toda ocasión y para escapar de cualquier situación comprometedora. Formar un equipo con estos 3 sujetos es no tener muchas broncas para acabar el juego. (También puedes cambiar a alguno de ellos por Iori, a fin de cuentas será lo mismo).

SUPER PODER

Power Geiser
↓↙←↙→+Ⓑ





Joe Higashi

PODERES

Hurricane Uppercut	←↙↓↘→+Ⓑ
Slash Kick	↙↗+Ⓐ
Tiger Kick	↓↘→↗+Ⓐ
Bakuretsuken	Ⓑ
Aogonnokakato	↓↙←+Ⓐ



Como en otros casos, aquí tenemos un movimiento que viene de la versión Arcade: Al estar ejecutando el Bakuretsuken, ejecuta casi al final la secuencia ▼◀▶B entonces Joe podrá dar otro par de golpes. Para mayor seguridad la puedes marcar varias veces.

SUPER PODER



Screw Napal
→←↙↓↘+Ⓑ





Sie Rensou

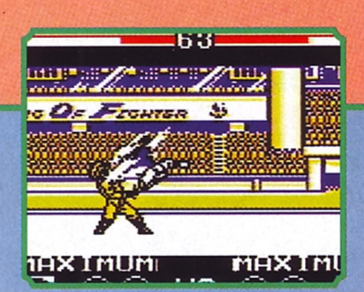
PODERES

ChioKyoDan	↓↙←+Ⓑ
RyuGakuSai	←↓↙+Ⓐ
RyuRenGa	←↙↓↘→+Ⓑ
RyuSooGeky Al estar saltando ejecuta:	↓↙←+Ⓑ

SUPER PODER

ShinRyutenfukyaku
↓↘→←→+Ⓑ





Seamos francos: lo único por lo que querrías usar a este personaje (y muchos lo hacen en la versión Arcade) es por su Súperpoder que si es conectado completo, le resta mucha energía a tu contrincante. Fuera de eso, este es un personaje sin mucho chiste (a lo mejor se salva por su poder RyuSooGeky).



Aunque este personaje no tiene "Poderes Corporales" para atacar a tu enemigo de lejos, todos son bastante molestos, ya que puedes ejecutar uno tras otro y generalmente quedas muy cerca de tu contrincante. Otra cosa a favor de este personaje, es que puede ejecutar su Súperpoder al estar saltando.

SUPER PODER

Hou Ou Kyaku
↓↙←↙→+Ⓐ





Kim Kap Hwan

PODERES

Hongetsuzan	↓↙←+Ⓐ
Hienzan	↓↑+Ⓐ
Hishiokyaku	↓↘→+Ⓐ
Ryuseiraku	←→+Ⓐ

Mai Shiranui



PODERES

Kachiosen	↓↘→+Ⓑ
Ryuenpu	↓↙←+Ⓑ
Hysatsushinobibachi	←↙↓↘→+Ⓐ
Musasabi no Mai	↓↑+Ⓑ
Hishioenyin	→↓↘+Ⓐ

SUPER PODER



Chiohiisatsushinobibachi
→↙→+Ⓐ

Dos cosas interesantes que tiene Mai (en el buen sentido de la palabra) es que puedes ejecutar un par de poderes en el aire. El primero de ellos es el Musasabi no Mai, el cual lo puedes ejecutar al estar saltando si ejecutas la secuencia ▼◢◣B El otro movimiento que puedes ejecutar en el aire es el Súperpoder.

Iori Yagami



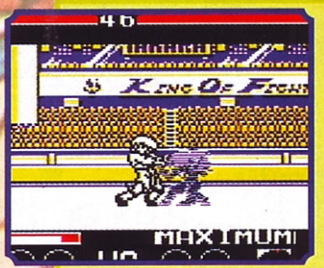
PODERES

Hyakuhaschishiki Yamibarai	↓↘→+Ⓑ
Hyakushiki Oniyaki	→↓↘+Ⓑ
Hyakuniyunanashiki Aoibana	↓↙←+Ⓑ
Nihyakuyunishiki kototsukiin	→↘↓↙←+Ⓐ

SUPER PODER

Kinsennihyakuyuichishiki Yaotone
↓↙←↙↓↘→+Ⓑ





Aunque Iori no puede elevar a sus rivales con sus golpes como pasa con Kyo, él es igual de peligroso que este personaje. Una jugada muy sucia pero efectiva, es mandar un Hyakuhaschishiki Yamibarai con golpe débil e inmediatamente marcar el Súperpoder.

Eiji Kisaragi



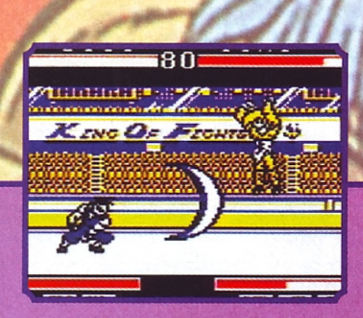
PODERES

Kikoohoo	↓↘→+Ⓑ
Ryueiyin	←↙↓↘→+Ⓑ
Tenmakyaku	↓↙←↖+Ⓐ
Kasumigiri	↓↙←+Ⓑ
Koobagiry	→↘↓↙←+Ⓐ
Santetsuha	↓↘→↘↓↙←+Ⓑ
Kageutsushi	↓↘→+Ⓐ

SUPER PODER



Zantetsutoroken
←↙↓↘→↘↓+Ⓑ



Este es otro personaje muy poderoso, pues tiene bastantes movimientos y todos son de gran utilidad. Su problema es que debes ser bastante hábil para aprendértelos y usarlos en el momento adecuado. Al igual que el Houshioukouken de los Sakazaki, Eiji tiene el Santetsuha que lo puedes hacer el número de veces que quieras y que deshace poderes normales.

SUPER PODER



Chyokaensenbukon
↓↘→↘↓↙←+Ⓑ

Billy Kane







PODERES

Senbukon	Ⓑ
Zusumeotoshi	↓↙←↖+Ⓑ
Sansetsuconchudanuchi	←↙↓↘→+Ⓑ
Senbu Hyshiukon	↙↓↘→+Ⓐ



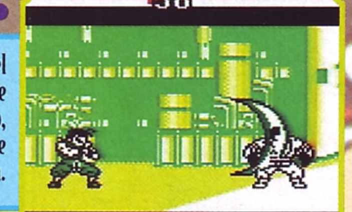
Al igual que la versión de Arcade, este personaje no tiene mucho chiste. Si puedes golpear a tu rival con su Súperpoder de cerca y pegados a una orilla de la pantalla, le harás el máximo daño posible con un poder de este tipo.



Al llenar la línea de poder "Maximum", los poderes de algunos personajes se hacen más rápidos. Generalmente esto pasa con los poderes corporales que arrojas, pero en el caso de este personaje al llenar este marcador si ejecutas el Senbu Hyshiukon, lo hará de forma diferente, pues caerás más lento, lo podrás controlar en el aire y darás más golpes que si lo hicieras de forma normal.

Los Personajes Secretos

Sí, KOF 95 para GB tiene personajes secretos y ahora los veremos



Se supone que este personaje, por el simple hecho de ser uno de los jefes del juego es bastante peligroso, pero no es así. Su estilo de pelea es como el de Kyo (pues Saisyu es su padre), pero no tiene tantos poderes. Al igual que Kyo, si mantienes presionado el botón B después de marcar el Súperpoder, él se quedará en esa posición y muchos de los poderes no lo dañarán.

SUPER PODER



Orochinagi
↓↙←↙↓↘→+B

PODERES

Yamibarai	↓↘→ +B
Kamukakari	→↘↓↙←+B
Aniyaki	→↓↘ +B

Saisyu Kusanagi





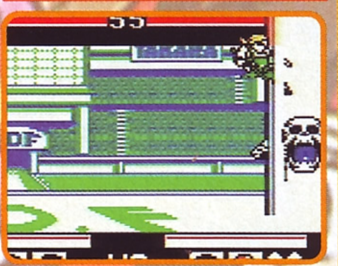
Reppuken	↓↘→+B
Kaiser Wave	→←↙↓↘→+B
Genocide Cutter	↓↙←↖+A
Dark Varia	↓↘→+A
Body Press	→↘↓↙←+B



Omega Rugal

PODERES

SUPER PODER



Giant Body Pressure

→↘↓↙←→↘↓↙←+B



Tanto a Saisyu como a Rugal los podrás elegir una vez que termines el juego en la dificultad media. Después de ver pasar los créditos ellos aparecerán, te retarán, te dirán sus poderes y después obtendrás la clave para escogerlos. En la versión preliminar que tuvimos la oportunidad de revisar, el truco era presionar 3 veces el botón "Select" cuando aparece el logo de "Takara" al prender tu GB. No sabemos si esto lo van a cambiar en la versión final, pero no pierdes nada revisándolo (Si no, puedes sacar el truco por ti mismo, pues no es muy difícil, ¿o si?).

Nakoruru



PODERES



Amubeyatoro	→↘↓↙←+B
Annumutsube	←↙↓+B
Reramutsube	↓↘→+B
Kamairymuse	←↓↙+B
Kamaimutsube Después de ejecutar el Kamairymuse presiona	B
Reramutsube Después de ejecutar el Kamairymuse presiona	↓+B
Apechikamuirimase	←↓↙+B (fuerte)



SUPER PODER

Ererutsukamuirimuse

→↘↓↙←→↘↓↙←+B

Sí que es bastante raro ver a un personaje de otra serie de juegos de pelea aquí. Con Nakoruru ya no tendrás ningún problema para terminar el juego, pues tiene poderes que restan bastante energía y pegan varias veces. Para poder tener acceso a este personaje debes terminar el juego en dificultad "Hard", así sabrás el truco para poder elegirla.



Está bien, vamos a ver los trucos para que puedas sacar a los 3 jefes (lo que pasa es que necesitábamos algo para llenar este pedazo de página...) Al prender el juego, espera a que aparezca el logo de Takara y entonces presiona 3 veces Select para poder escoger a Omega Rugal y a Saisyu. Para poder escoger a Nakoruru necesitas presionar 20 veces el botón de Select para poder escogerla. (Si lo presionas 30 veces en el Super Gameboy pasa algo más, pero eso te lo dejamos para que tú lo investigues).







Ya hemos hablado un poco acerca de este juego y ahora que fuimos a Seattle y tuvimos la oportunidad de jugar a fondo una versión más terminada, vamos a poder hablar con más detalle de este título que está bastante bueno y que seguramente ya está a la venta.

El objetivo del juego es conseguir todo tipo de armas para que vayas avanzando a través del terreno y busques unas llaves que te abrirán las puertas a otros niveles.



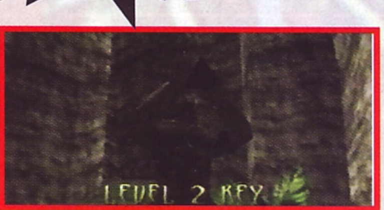




Algunas de las armas que se encontrarán disponibles en el juego son: la típica pistola, tu arco con flechas (que es con el que inicias y que conforme avances en el juego, obtendrás flechas más poderosas), la metralleta, un lanzagranadas, un lanzamisiles, rifles, tu cuchillo (también empiezas con él) y un arma que lanza rayos de plasma muy poderosos y cuyas municiones obviamente, son muy difíciles de conseguir.

NIVEL

Cada nivel cuenta con cierta cantidad de llaves y cuando agarres una, te dirán cuántas te quedan. Al terminar un nivel (que son enormes) atravesarás la puerta que te llevará a un lugar donde además de salvarte, podrás abrir las puertas a los otros niveles que en total son 8.



Y como es de suponerse, los niveles están infestados de enemigos y para que te vayas dando una idea de qué es lo que te espera, veamos algunos de ellos:











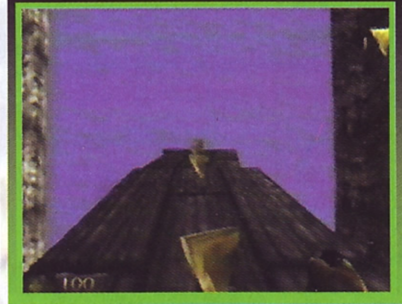
Si observas bien, hay enemigos bastante interesantes como el Raptor Mech que como podrás imaginar, va disparando mientras se acerca peligrosamente hacia ti para intentar devorarte.

Otro enemigo muy interesante (de lejos, porque de cerca es muy molesto y dañino) es el Triceratops, ya que te dispara mientras se acerca para atropellarte y por si fuera poco es muy difícil de eliminar.





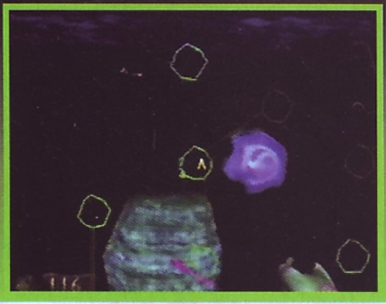
En los niveles vas a encontrar partes que te servirán para transportarte de un lado a otro dentro del mismo nivel, como estos cuadros azules.



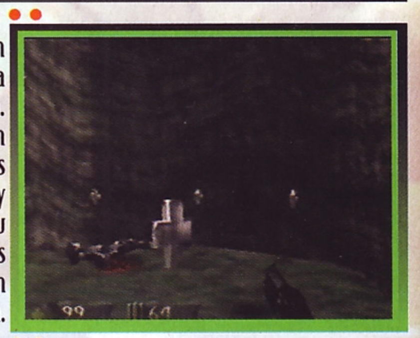
Mientras caminas por los niveles, encuentras unos triangulitos que al juntar 100 te darán 1 vida, así que te recomendamos agarrar todos los que puedas, ya que te espera una jornada muy difícil.



Y también verás que de repente se abre un portal que te llevará a una especie de bonus fuera de nivel, ya que aquí vas a encontrar municiones e items, mientras avanzas por caminos muy angostos y saltas de columna en columna (algunas de ellas comenzarán a bajar cuando caigas en ellas); si llegaras a caerte, comenzarás desde el principio del bonus y no te quitarán vidas.



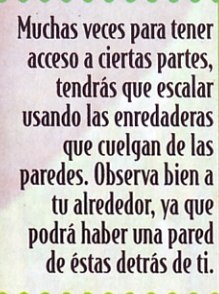
Existen otros items en forma de signo de suma (+) que te dan energía. Algunos te la llenan completamente y otros sólo te llenan muy poquito, pero cuando tu energía está llena, estos últimos te siguien sumando energía.





Este juego cuenta con muchos lugares escondidos que para tener acceso a ellos, tendrás que arriesgar tu vida en saltos que parecerían suicidas o simplemente tendrás que meterte en el agua y abrir bien los ojos para encontrar algún camino subterráneo escondido, que te conducirá a encontrar armas o llaves. Como consejo cuando nades, investiga bien, ya que puede no haber ningún camino escondido, pero es casi seguro que encontrarás energía. Otro consejito es que si ves que hay un precipicio y que por ahí asoma la copa de una palmera, por lógica debe haber suelo abajo, ya que sino ¿de dónde sale la palmera?





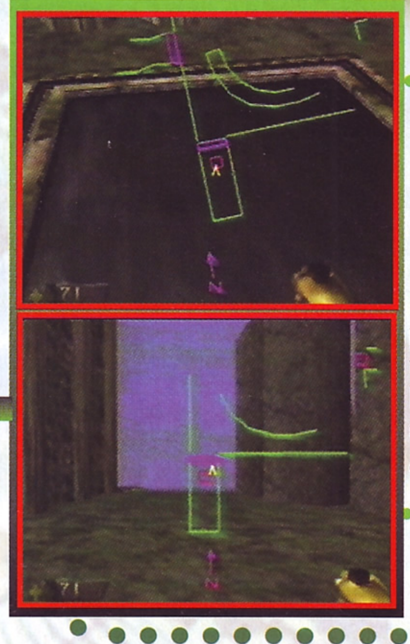
Muchas veces para tener acceso a ciertas partes, tendrás que escalar usando las enredaderas que cuelgan de las paredes. Observa bien a tu alrededor, ya que podrá haber una pared de éstas detrás de ti.







Además, hay una que otra pared, que no tiene enredaderas pero que puedes escalar por ella. En el nivel 1 hay una y te conduce a obtener el rifle.



Para tener acceso a otros sitios, puedes activar ciertos switches que moverán paredes o bajarán columnas para que pases a través de estos lugares y continúes tu camino o tomes armas.



JEFES

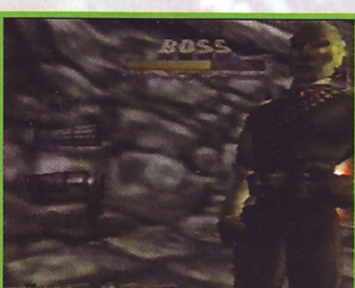
Ahora, como cualquier juego de acción, Turok tendrá que enfrentarse a jefes. Hay 4 jefes en todo el juego y a continuacón los veremos:

LONG HUNTER



Este jefe te atacará con su camión mientras te dispara e intenta arrollarte. Tendrás que estropear el camión antes de enfrentarte al conductor.





MANTIS





Llegó la hora de enfrentarte a un enemigo bastante latoso. El te lanzará ácido altamente corrosivo y después de un rato, se trepará a las paredes y al techo para causarte más problemas.



T-REX



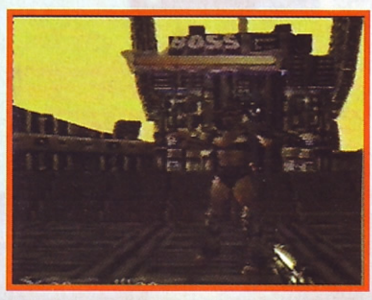
¡Este jefe está loco! Aparte del peligro que representa estar frente a un T-Rex, existe el pequeño problema de que está armado con un rayo láser y que arroja fuego por la boca. No vayas a dejar que te acorrale.





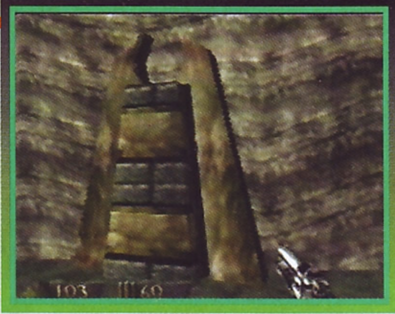


COMPAIGNER



Pelear contra el jefe final no es fácil a pesar de que este sujeto no se ve muy grande y de que antes de llegar a él, te dan municiones para la mayoría de tus armas. Este tipo se teletransporta de un lado a otro, salta muy alto y es difícil mantenerte alejado de él.

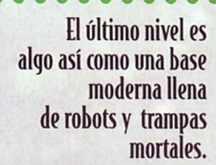
Todos tus avances puedes grabarlos en un Controller Pack, además de que a lo largo del juego cuentas con "Check Points" que te permiten continuar desde ahí si eres eliminado.



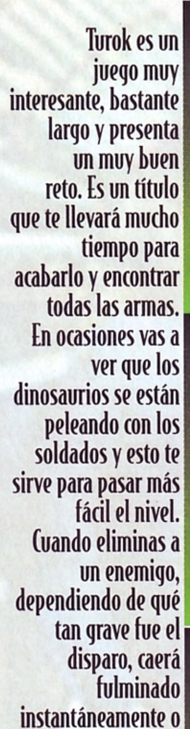
Otra de las ventajas que tienes es la de los "Cheat Codes"; que son códigos que activan ciertos poderes y opciones que hacen tu vida más fácil. Estos códigos los puedes obtener al acabar el juego y entre ellos tenemos el salto de nivel, invencibilidad y muchas cosas más (entre ellas hay uno que hace cabezones a los enemigos).



Los niveles en Turok no sólo son de selva. Existen partes que la acción se lleva a cabo en cuevas infestadas de "Leapers" que son unos tipos muy ágiles y molestos y de "Giant Beattles" que son fáciles de eliminar usando tu cuchillo.



El último nivel es algo así como una base moderna llena de robots y trampas mortales.

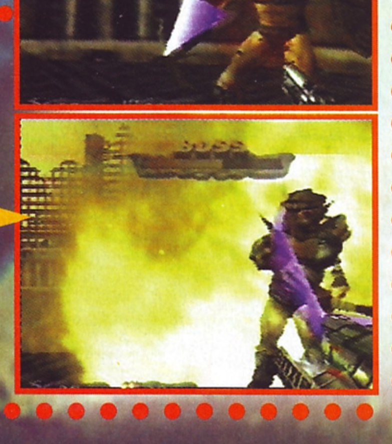


Turok es un juego muy interesante, bastante largo y presenta un muy buen reto. Es un título que te llevará mucho tiempo para acabarlo y encontrar todas las armas. En ocasiones vas a ver que los dinosaurios se están peleando con los soldados y esto te sirve para pasar más fácil el nivel. Cuando eliminas a un enemigo, dependiendo de qué tan grave fue el disparo, caerá fulminado instantáneamente o sufrirá "un poquito" antes de desaparecer.











Te recomendamos jugarlo y disfrutar de este tipo de cosas.



J. LEAGUE Perfect Striker

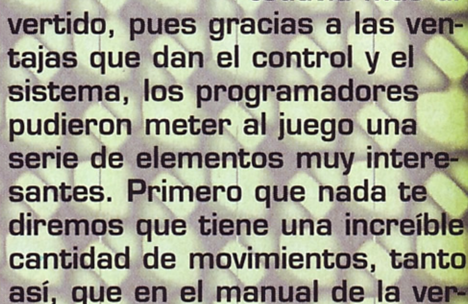


Tal como lo mencionamos en el número anterior, hay grandes posibilidades de que el juego J. League Perfect Striker de Konami pueda aparecer aquí en este continente. Obviamente, si este juego llega no será con este nombre y como todavía no sabemos el nombre que reciba, decidimos manejar el de la versión original Japonesa.



Una de las cosas que le hemos admirado a Konami desde que lo conocemos como licenciatario de Nintendo, es que realmente ha sabido aprovechar las cualidades que ha ofrecido cada uno de los sistemas de Nintendo y con éste, su primer juego para el N64 se reafirma esto.

Si has jugado alguna vez alguno de los juegos de International Super Star Soccer" que aparecieron para el SNES, sabrás que esta compañía ha hecho muy buenos juegos del deporte más popular del mundo. Una de nuestras primeras impresiones cuando lo jugamos allá en Japón, era que Konami había logrado mantener ese "algo" que hace muy divertidas las versiones de SNES, pero después de jugar por bastante tiempo la versión final, nos hemos dado cuenta que es todavía más divertido, pues gracias a las ventajas que dan el control y el sistema, los programadores pudieron meter al juego una serie de elementos muy interesantes. Primero que nada te diremos que tiene una increíble cantidad de movimientos, tanto así, que en el manual de la versión Japonesa ocupan más de 6 páginas en explicarlos todos; aunque a decir verdad no es necesario saber hacerlos todos para poder disfrutar de este título, pero sí te ayuda bastante para mantener fuera de balance a un rival o simplemente











para lucirte y hacerlo enojar. Aquí tú manejas a los personajes con el 3D Stick, lo cual te da más control a la hora de determinar hacia dónde te vas a mover y sobre todo la intensidad con la que lo vas a hacer. Por cierto, la movilidad de este juego es excelente.

Algo en lo que también es muy parecido a las versiones de SNES, es que tienes una cantidad impresionante de opciones. Aquí seleccionas jugar una temporada completa, un solo partido, liga de campeonato o algún escenario preparado.



Además de eso también tendrás la opción de editar las cualidades de algún equipo y sus jugadores, crear un equipo totalmente nuevo o editar su modo de juego. Lo bueno de este caso, es que todo lo que le modifiques al cartucho se podrá quedar grabado si es que tienes un Controller Pack (con 38 páginas libres).



Aunque hemos dicho muchas cosas buenas, también tenemos que decir que en cuestión de vista de la cámara, este título no tiene mucha variedad. El juego siempre lo verás de la misma forma y lo único que podrás cambiar un poco será el ángulo de la cámara, así como la distancia a la que verás la acción. Aunque esto no es un grave problema, sí nos hubiera gustado que el juego tuviera un poco más de opciones en ese respecto. Los únicos cambios de cámara que se pueden lograr son cuando vas a sacar desde tu portería, cuando anotas un gol y tus personajes festejan (algo muy bueno, por cierto) y cuando activas la repetición instantánea, aunque en este último caso sí tienes un poco más de libertad y puedes acomodar la vista de la cámara a tu predilección.



Definitivamente este es un juego excelente que entre más pronto lo traiga Konami, será mejor para los videojugadores, pues ya hemos dicho que es muy divertido y más cuando lo juegan 4 personas simultáneas; pero definitivamente es mejor que tú mismo lo compruebes a que nosotros te lo digamos ¿o no?





BATTLE ARENA TOSHINDEN

Más vale tarde que nunca, ahora te vamos a dar algunos tips de este reciente título para Game Boy, Super Game Boy y el nuevo Game Boy Pocket (si viste el comercial en TV, no te confundas, realmente es Game Boy Pocket) y ya se está haciendo costumbre que Takara programe juegos con movilidad bastante buena y por lo tanto no te será muy difícil ejecutar los movimientos que aquí te damos.

SCORCHER MODE



Mientras aparece el logo de Takara, presiona el botón Select 3 veces y se escuchará un sonido peculiar, ahora ya puedes ejecutar los movimientos especiales que sólo puedes hacer en el modo llamado SCORCHER MODE.



JUEGA CON GAIA Y SHO



Al aparecer Ellis en la presentación del juego presiona lo siguiente:

→ ← A B

Un sonido te indicará si ya entró la clave y así, al comenzar el juego además de los 8 peleadores normales, aparecen 2 extras: Gaia y Sho.





DIALOGOS



Mientras está el logo de Takara en la pantalla, presiona la siguiente secuencia:

B A ← → B A ↓ ↑ B A

Si lo ejecutas correctamente, automáticamente la pantalla cambia y aparece algo parecido a lo que sería un Sound Test, pero en lugar de sonidos, seleccionas los diálogos que aparecen en el juego y podrás ver todos, pero todos los diálogos.



FULL BATTLE

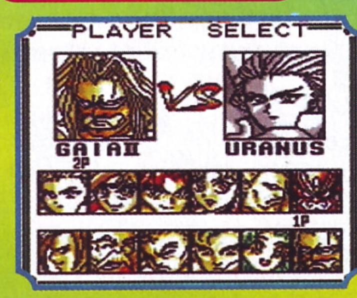


Al aparecer Ellis antes de comenzar a jugar, presiona la siguiente secuencia:

↑ ↓ A B → ← A B

Si lo ejecutas correctamente se escuchará un sonido peculiar que te indica que ya entró el código y al comenzar el juego en cualquiera de sus modalidades, ya están disponibles nuevos peleadores Uranus, Sho, Gaia y Gaia II, además de los 8 que normalmente aparecen.





JET MODE





Este truco sólo se puede hacer utilizando el Super Game Boy; al aparecer el título del juego presiona la siguiente secuencia:

↑↑ SELECT, A ↓↓ SELECT, B



Si lo ejecutas bien, automáticamente la pantalla cambia y aparece nuevamente el título del juego, pero ahora en tonos azules y esto indica que el Jet Mode está activado y cuando juegues, los personajes se moverán más rápdo y así las peleas serán más ágiles.

Ahora te damos algunos de los movimientos especiales que puedes ejecutar en el Scorcher Mode y de los nuevos personajes, además te damos sus movimientos normales.

FO FAI

REN-FO



↓↙←+A

Mientras esté golpeando el Ren-Fo

↓↙←+B

CHIN-FO



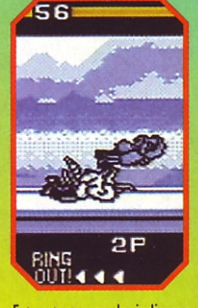

TEN-FO



Mientras esté golpeando el Chin-Fo



↓↙←+AB



Este ataque no lo indicaron en el manual y es bastante útil.



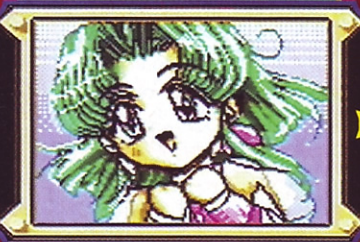
↙+B





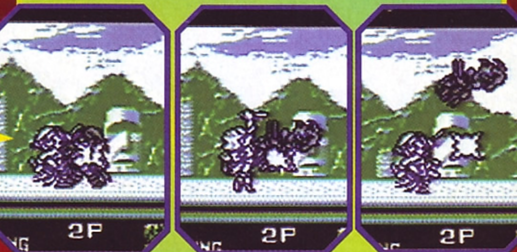


ELLIS





PRETTY DANCE



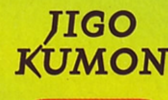
Ejecuta esta secuencia mientras estás pegado a tu oponente

←↙↓↘→+B

EIJI SHINJO



JIGO KUMON





↓↘→↓↘→ +AB



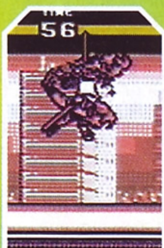




KAYIN AMOH









HELLS GATE

↓↙←↓↙← +AB

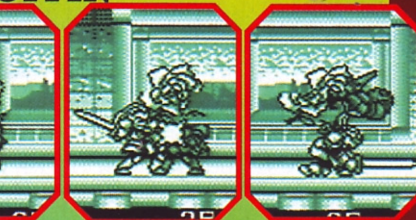


DUKE B. RAMBART



GRAND CROSS +AB

ROSES COFFIN +A



Puedes ejecutarlo continuamente mientras el oponente esté arriba hasta tres veces.

MONDO

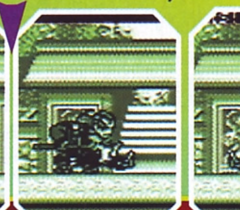


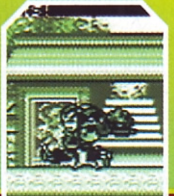
RAIJIN SHOHEKI



+A

GORIKI SENPUJIN





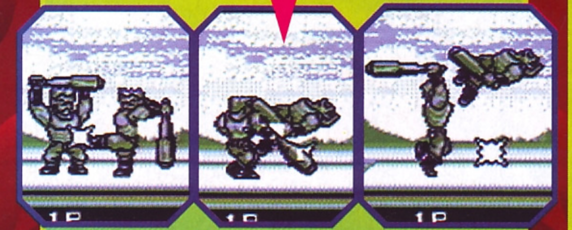


+AB

RUNGO IRON



HYPER BATTER UP





+AB

Puedes mantener presionados los botones A,B, para retrasar el ataque y además ejecutarlo con mayor fuerza y así restarle más energía al enemigo.

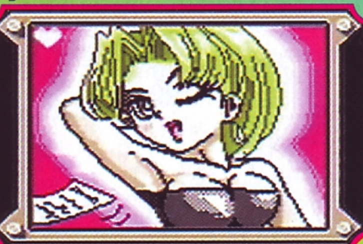
SOFIA

THUNDER RING (JUMP)





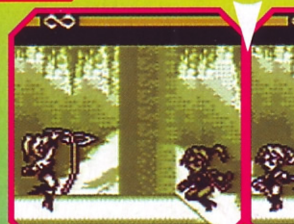






+B

THUNDER RING (AIR)

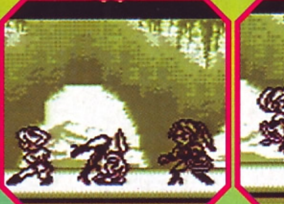


+B

JEWELRY SHOWER

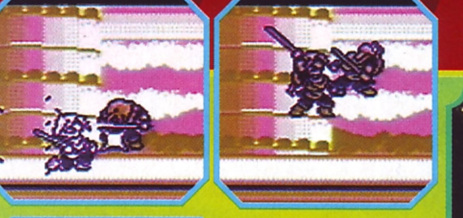


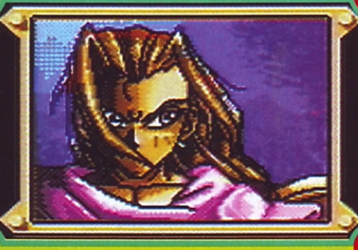
+A





SHO





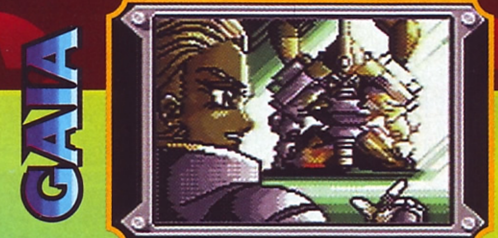


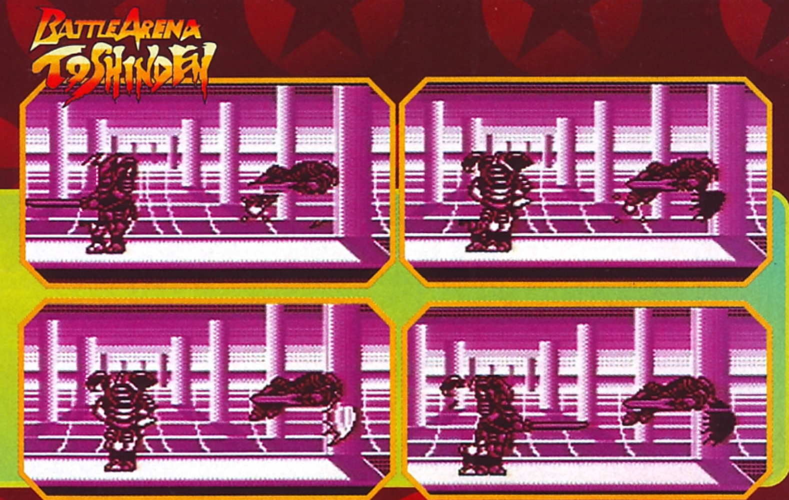


+AB



GAIA

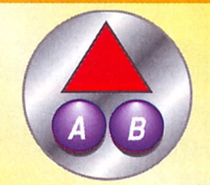




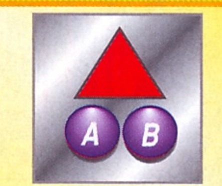
A este personaje no le encontramos algún movimiento nuevo, pero sí te damos un consejo: Ejecuta los movimientos especiales continuamente para no dejar algún momento de descanso a tu oponente, como en las fotos donde ejecutamos un "Dark Finish" y antes de que este poder haga contacto con él, marques el "Bad End" y como verás no tiene escapatoria.

EASY COMMANDS

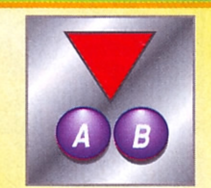
Estos son comandos o combinación de botones y control que son equivalentes a una secuencia de poder:



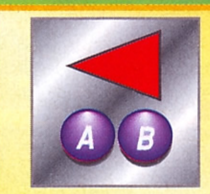
Presiona los botones A,B, simultáneamente y de inmediado presiona Arriba en el control.



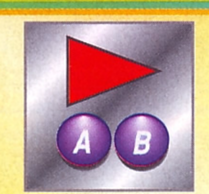
Presiona los botones A,B, simultáneamente y de inmediato suéltalos y presiona Arriba en el control.



Presiona los botones A, B, simultáneamente y rápido presiona Abajo en el control.

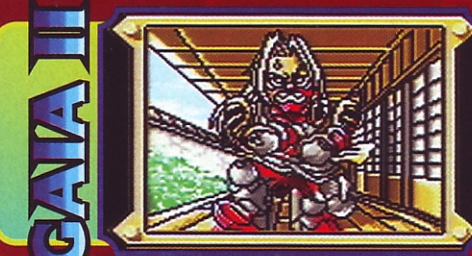


Presiona los botones A,B, simultáneamente y de inmediato presiona izquierda en el control.



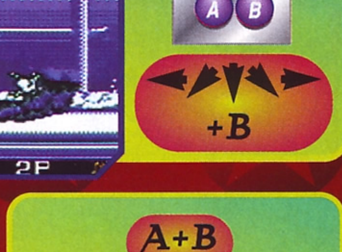
Presiona los botones A,B, simultáneamente y rápido presiona Derecha en el control.

GAIA II



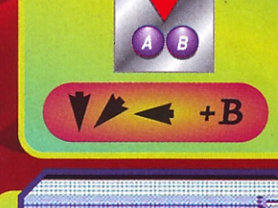


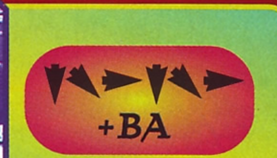






Se marca igual que el movimiento anterior, sólo que para lanzar el fuego hacia arriba, debes presionar el botón y soltarlo rápido.

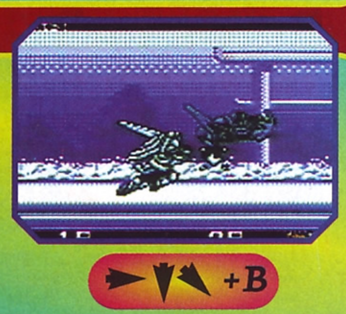




A+B

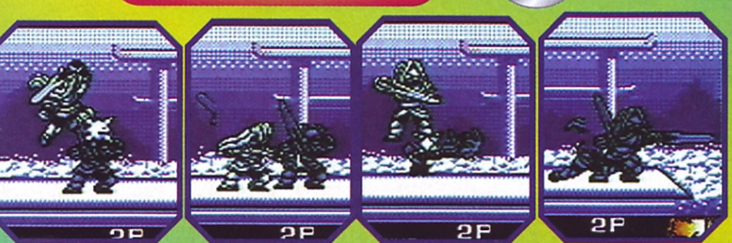


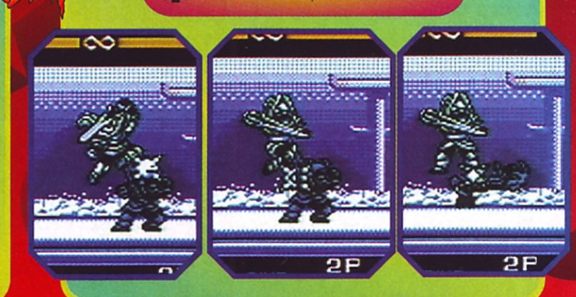
+BA





+A









NOTA: Todos los movimientos son para cuando tu oponente está a tu derecha.



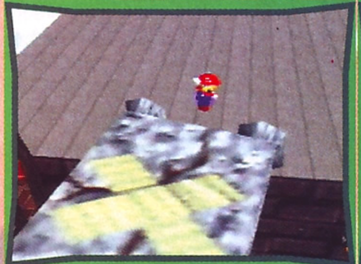
WHOMP'S FORTRESS — COURSE 2

Aquí tenías que tomar las estrellas en cierto orden, el cual era:



Fall into the Caged Island: La dificultad en esta estrella es que el búho no aparece hasta después de tomar ciertas estrellas de este nivel. Tampoco tienes la torre que te serviría como trampolín para realizar un salto suicida.

Ahora vamos a decirte cómo resolver esos pequeños problemas de la ruta que dimos en el número anterior, que por razones de espacio, continuaremos en siguiente número.





Para lograr obtener esta estrella, vé con Whomp y cuando te desafíe, dirígete a la orilla que da hacia la islita que contiene la estrella.





Cuélgate de la orilla y espera a que Whomp se deje caer 2 veces. Ahora, mientras él se prepara para azotarse la 3a. vez, trepa y pásate por debajo de Whomp para que subas a su espalda. Ya sobre él, realiza el salto triple en dirección hacia la isla donde está la estrella. Esta última parte tienes que realizarla rápido, ya que sino, Whomp se levantará.



Red Coins on the Floating Isle: Debido a que no has derrotado aún a Whomp, todo lo que sale sobre la plataforma no está disponible (incluyendo la tabla que utilizas para alcanzar las monedas de las islas). Estas monedas no son tan difíciles de alcanzar. Sólo tienes que realizar el salto largo desde donde indica la foto, en dirección a las islas y problema resuelto.









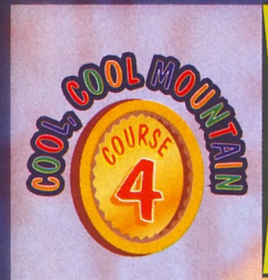
Shoot into the Wild Blue: Como Whomp sigue arriba sin que lo hayas vencido, la Bob-omba rosa, no te activará el cañón. Pero esto no es problema; para alcanzar la estrella, colócate como se ve en la primera foto y salta hacia fuera de la plataforma. Una vez que vayas cayendo, da un patada en el aire y mueve el Stick para atrás, para que regreses. Así Mario alcanzará la parte de abajo, donde normalmente caes usando el cañón.

COOL, COOL MOUNTAIN — COURSE 4

En este nivel, el único problema eran las 2 últimas estrellas, ya que puedes tomar 140 monedas sin usar el cañón... aparentemente. Las otras 14 monedas y la estrella No. 6 se encuentran en un borde que alcanzas disparándote con el cañón y que también puedes alcanzar sentado.



Llega hasta esta parte, donde tomas una de las 8 monedas rojas.
(Puedes llegar aquí resbalando por la pendiente que está junto al puente roto de donde comienzas).



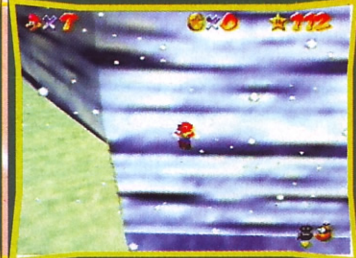


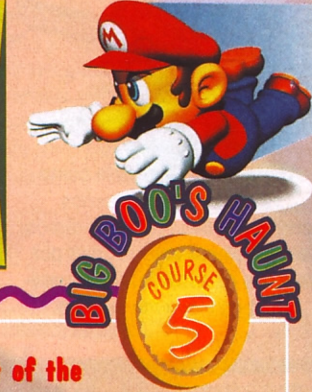
Aquí, déjate caer de manera que Mario, resbale sentado y mientras vas cayendo salta y da una patada en el aire, mientras mueves el Stick hacia atrás, para que resbales no muy rápido.



Ya que pases por aquí, comienza a recorrerte hacia la izquieda saltando y pateando para alcanzar la parte donde caerías usando el cañón. Lo demás depende de ti.









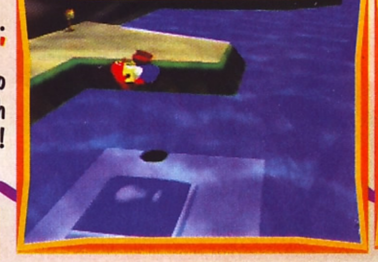


Tomar la estrella **"Secret of the Haunted Books"** sin mover el librero se oye apantallante, pero es la cosa más regalada del mundo. Sólo entra por esta puerta y realiza el salto doble con patada para llegar al balcón de la estrella. Aquí puedes entrar a la puerta y luego atravesar el librero sólo de ida.



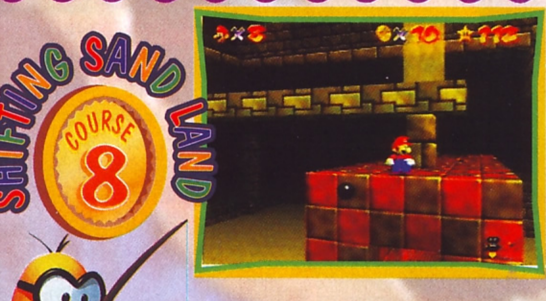
HAZY MAZE
COURSE
6

Otra estrella apantallante. **"Metal-Head Mario Can Move!"** se puede tomar sin la gorra verde (y sin el dinosaurio como muchos pensaban). Sólo cae de sentón al Switch morado y ya ¡qué fácil!



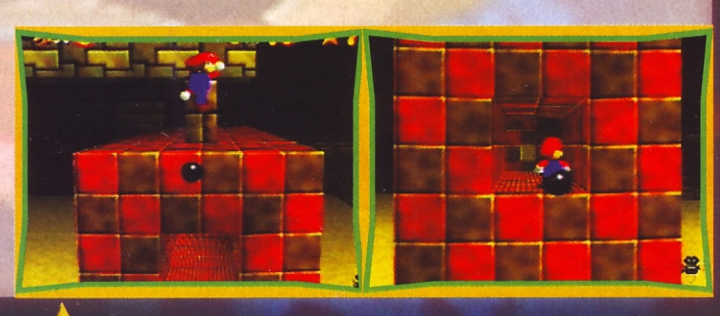


SHIFTING SAND LAND
COURSE
8



Tomar **"Stand Tall on the Four Pillars"** sin quitarle el techo a la pirámide, podría parecer imposible, pero ¿quién dijo que para llegar a esta estrella tenías que entrar por arriba, para caer en la plataforma con rejas que baja hasta la entrada del centro de la pirámide? Sólo entra a la pirámide (por la entrada del costado) y llega hasta esta parte, donde comienza el "Río de Arena".

Ahora utiliza la misma técnica que en el Course 2 no sirvió para tomar la 4a. estrella, o sea, salta y da una patada en el aire moviendo el Stick para atrás. Con esto podrás entrar al centro de la pirámide sin quitarle el techo. Cabe señalar que esta técnica es un poco difícil y que vas a tener que intentarlo varias veces.



EXTRA

ABRIL 1997

Novedades

¿YA CONSEGUISTE TU TUROK?

¿Estás pensando seriamente en comprarte una copia del juego de Turok? Nosotros te aconsejamos que si sabes dónde hay juegos disponibles en este momento te apresures, pues ahora que visitamos NOA, nos enteramos que este juego tiene gran demanda en ese país y que inclusive, se agotó en un par de días en las preventas que organizan los almacenes en ese país. Según nos pudimos enterar también ahí, el primer embarque de estos juegos será de 500,000 unidades, pero como dijimos, casi todas están vendidas y aunque es muy probable que Acclaim lance más unidades de este juego, no será inmediatamente. Esto nos recuerda que el año pasado, Acclaim vio bajar sus ventas drásticamente y mucha gente anticipa que gracias a Turok, esta compañía tendrá un mejor año fiscal, ya que también se espera que éste sea el mejor juego vendido por Acclaim desde MKII para el SNES. Lo que nosotros esperamos es que todo esto le dé una buena lección a Acclaim y ahora sí se dedique a sacar mejores juegos y no sólo espere obtener buenas ventas gracias a sus licencias.



¿Ya ven? La cuestión era sacar buenos juegos y no dejar de producir cartuchos.

Ya que estamos con la onda de los juegos para el N64, a continuación te daremos algunas noticias que pudimos recolectar en nuestro tan mencionado viaje a Seattle. Para empezar te diremos que Interplay próximamente lanzará al mercado el juego de "Clayfighters 63 1/3" (del juego ya les habíamos hablado un poco, pero no del nombre definitivo) este título tendrá escenarios en 3D y los personajes serán en 2D muy al estilo de KIG. Ocean también ha mencionado que uno de los juegos en los que está trabajando para el N64 se llama "Space Circus". Este título se prevee que será un juego de acción como esos que hacía mucho esta compañía en 2D pero obviamente con muchos elementos en 3D.

NOA también ha anunciado recientemente que tiene planeado comercializar un juego para el SNES en conjunto con Disney Interactive, este juego estará basado en los personajes "Timón y Pumba" que aparecieron en la película de "El Rey León" hace ya algún tiempo.

MAS NOTICIAS DE ARCADE

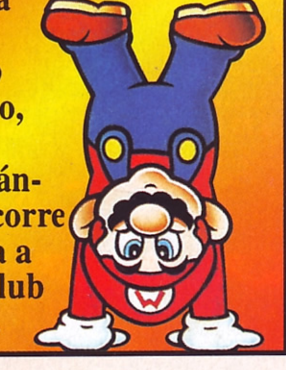
En una exposición de juegos Arcade (AOU '97) que se celebró en el Messe, en la ciudad de Makuhari en Japón (Ahí donde se lleva a cabo anualmente el Shoshinkai), se dieron a conocer algunas noticias interesantes. Quizá de lo más relevante fue el anuncio de SNK, que próximamente sacará la nueva versión de su sistema para Arcade con un procesador de 64 Bit. No se dieron ahí muchos datos al respecto, pero lo que sí adelantó es que el primer juego que saldrá para este sistema es uno de la serie "Samurai Spirits" o Samurai Shodown, como lo conocemos aquí en América. Esta misma compañía también aprovechó para anunciar los resultados de una encuesta que convocaron en ese país sobre los personajes que les gustaría ver en el juego de "The King of Fighters 97" y los ganadores fueron: 1) R. Yamazaki (el individuo que sale en los juegos de Fatal Fury que siempre viste de negro y tiene el pelo rubio). 2) Billy Cane. 3) Duck King. Otros personajes que entraron en esta lista fueron: Blue Mary, Rugal, Heavy D y Heindern. En ese mismo evento se anunció la secuela del juego "Vampire Hunter" de Capcom. Este juego tendrá más de 4 personajes nuevos y para el siguiente mes hablaremos más de él.

Noticia especial

¡MAS FACIL, MAS RAPIDO!

nintendo@entelchile.net

Es nuestra dirección del correo electrónico, para que sigas enviándonos tu correspondencia a Revista Club Nintendo.



TIPS de DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!

Bueno aquí estamos nuevamente con un poco de humor para hablar de primates, una plática que dejamos inconclusa el mes pasado, no vayan a echar el grito de la selva por que aquí está la segunda parte del recorrido por DKC3.

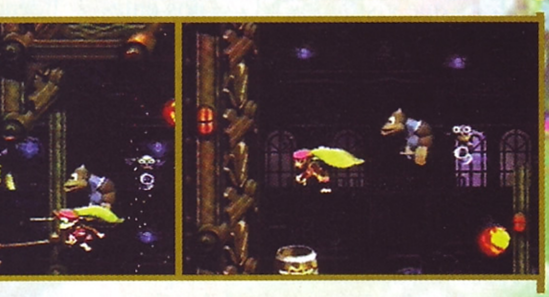




FIRE BALL FRENZY

Después de la mitad del nivel, hay una bajada con plataformas, vé por la izquierda evitando las piedras de fuego y con Dixie vuela del lado izquierdo hasta la pared, verás el barril de Bonus abajo, es del tipo BTB.

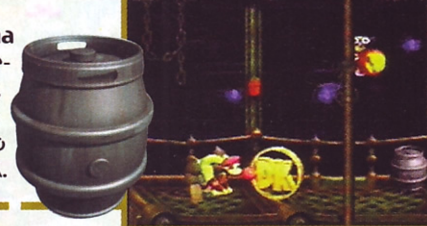




Poco después del primer Bonus subirás por un elevador donde te disparan dos bolas de fuego casi al mismo tiempo, llegando hasta arriba verás un búho que dispara tres balas de fuego, haz equipo con Dixie y lánzala por encima del búho para aterrizar en un elevador que te lleva al piso donde se encuentra el segundo Bonus del tipo G1SB.

Seguido al segundo Bonus subirás en una plataforma y verás un barril de compañero DK, justo arriba se encuentra Koin, debes pasar del lado derecho, evitar las balas de fuego, tomar el barril metálico y eliminarlo para tomar la moneda DK.



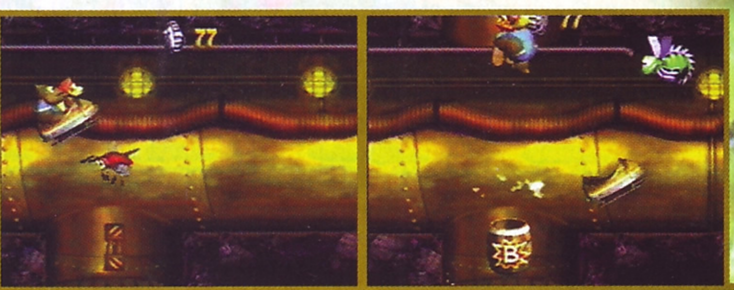


DEMOLITION DRAIN PIPE



Muy cerca del principio, de repente verás un tubo con tapa y junto a él, del lado derecho un Buzz verde, seguido hay otros tres Buzz verdes, el tercero tiene encima una banana , si la tocas se convierte en el barril de Bonus que es del tipo BTB.

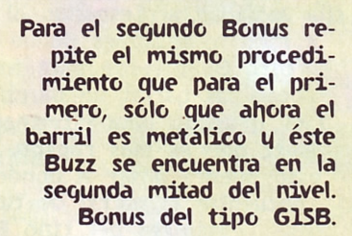
Ya después de la mitad pasarás por varios conductos de aire, después de uno que tiene un escarabajo en medio, viene otro con una banana, igual que antes, tócala y se convierte a su vez en barril de Bonus. Del tipo CXS.



RIPSAW RAGE

En este nivel tienes que ser rápido, cualquier error puede ser fatal. Después de la letra "O" verás un barril en una rama, tómalo y elimina al Buzz verde que cuida un hueco en el árbol, dentro se encuentra el barril de Bonus del tipo FTC.





Para el segundo Bonus repite el mismo procedimiento que para el primero, sólo que ahora el barril es metálico y éste Buzz se encuentra en la segunda mitad del nivel. Bonus del tipo G1SB.





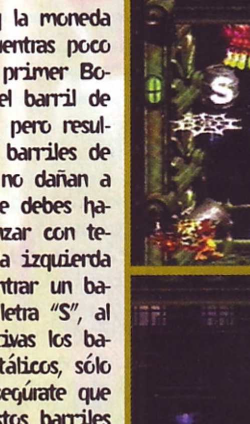


A Koin lo verás de volada al llegar al final, lo que no encontrarás tan fácilmente es el barril metálico, lo que pasa es que justo debajo de la letra "G" se encuentra una banana sospechosa y efectivamente, si la tomas, se transforma en barril de autodisparo, el cual te lanza a otro mientras tomas uno de invencibilidad; si sigues por este camino, llegarás al misterioso barril donde también verás a Koin para quitarle la moneda DK desde arriba.

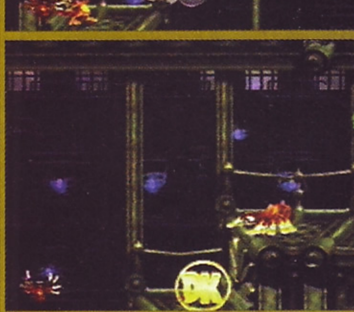
BLAZING BAZUKAS



Una vez que te conviertas en Squitter [En un barril, justo debajo del Bazuka que lanza barriles de TNT] regrésate a donde viste un barril de TNT en el piso, con ayuda de la tela de araña sube hasta el piso del Bonus [puedes eliminar los barriles de TNT con los disparos de Squitter], avanza y entra al barril de Bonus del tipo FTC.



A Koin y la moneda DK los encuentras poco después del primer Bonus con el barril de autodisparo, pero resulta que los barriles de madera no dañan a Koin, lo que debes hacer es avanzar con telarañas a la izquierda para encontrar un barril con la letra "S", al tocarlo activas los barriles metálicos, sólo regresa y asegúrate que uno de estos barriles [disparados por Bazuka] le dé a Koin y así libere la moneda.



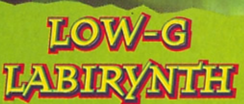


A Koin y la moneda DK, sin mayor problema los encuentras al final, toma el barril metálico, salta a donde está él y elimínalo.

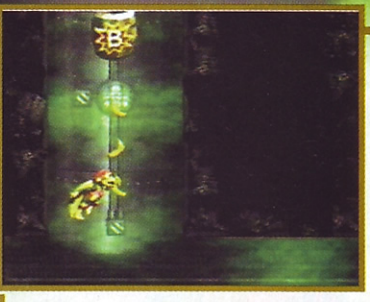


El segundo Bonus lo encuentrás después de subir con ayuda de barriles que tú disparas, a la derecha hay dos Bazukas [cada uno en un piso], cuando llegues al segundo, aviéntate del lado derecho y sube un piso para saltar con Dixie del lado izquierdo y girar hasta llegar al barril de Bonus atravesando todo el vacío, esto también lo logras rebotando en los barriles que dispara Bazuka. Bonus de tipo FTC.





LOW-G LABIRYNTH



El primer Bonus se encuentra justo antes del barril que marca la mitad del nivel, donde hay tres Buzz verdes. No intentes meterte hasta que pases el barril de la mitad, ya que si te eliminan tendrás que volver a empezar desde el principio. Bonus del tipo CXS.



Después de encontrar la letra "N", verás unos Buzz rojos y muy cerca de ellos, en una bajada notarás que un Buzz verde se mueve más rápido que los demás, puedes tratar de pasar con mucha agilidad arriesgando al périco o, te subes donde hay otro Buzz verde para tomar con las garras un barril de TNT y usarlo para eliminar al Buzz que es más rápido, con esto puedes pasar a donde se encuentra el barril de Bonus que es del tipo BTB.



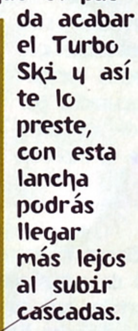


En cuanto veas a tu derecha la señal de No-Perico, pasa para que te conviertas en Dixie y Kiddy, haz equipo para alcanzar el barril de autodisparo; por la parte de arriba dirígete a la izquierda hasta encontrar un barril metálico con que eliminas a dos Buzz que impiden el paso hacia abajo, llévate un barril metálico por ahí y encontrarás a Koin con la moneda DK, salta con el barril encima de él y presionando el control hacia arriba lanza el barril para eliminarlo y tener así la moneda.

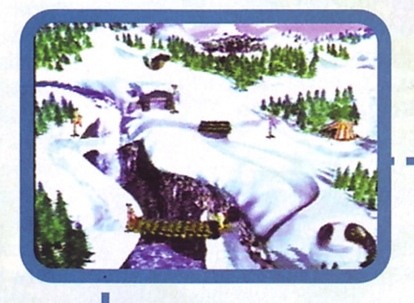
KAOS KARNAGE

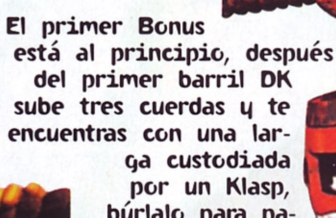
Con este jefe, lo que debes hacer es esquivar sus ataques para que cuando saque unas cuchillas, las uses como escalones para golpearle la cabeza. Si acabas con él obtendrás el segundo esquí, llévaselo a Funky junto con el primero que tuviste, para que él pueda acabar el Turbo Ski y así te lo preste, con esta lancha podrás llegar más lejos al subir cascadas.





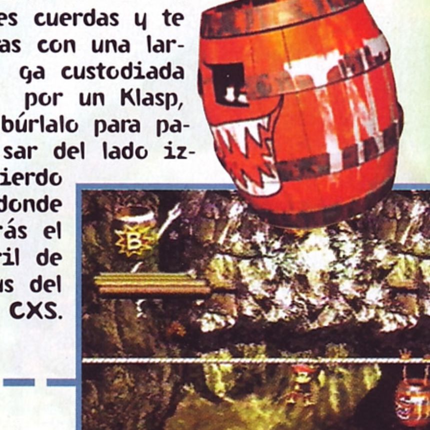




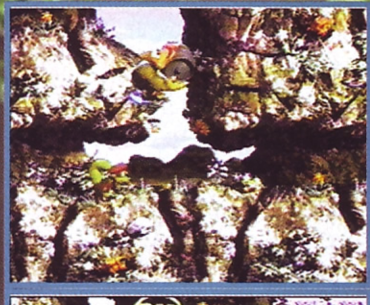


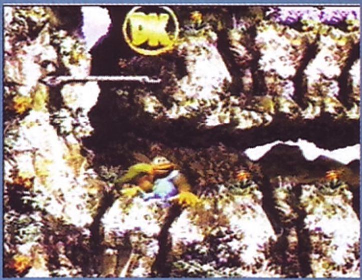
KREVICE KREEPERS

El primer Bonus está al principio, después del primer barril DK sube tres cuerdas y te encuentras con una larga custodiada por un Klasp, búrlalo para pasar del lado izquierdo donde verás el barril de Bonus del tipo CXS.









La moneda DK no está muy escondida, ya que después de la letra "O" debes irte a la izquierda donde verás primero el barril metálico y luego a Koin. Toma el barril y lánzalo saltando hacia arriba por la abertura pero mirando hacia la derecha así, mientras el barril avanza despacio, tú corres a la izquierda para voltear a Koin y así eliminarlo.

Poco después del barril de media meta, del lado derecho vas a encontrar la letra "N", ahí haz equipo con Dixie para arrojarla del lado derecho arriba y encontrar a un Knoka verde, elimínalo y entra en el barril de Bonus que es del tipo FTC.





TEARAWAY TOBOGGAN

En cuanto entras al nivel, verás un barril en el que una vez dentro, decides cuándo dispararte, bueno acciónalo cuando esté en diagonal derecha hacia abajo para que te proyecte derecho al barril de Bonus del tipo BTB.





Poco después de la mitad y si controlas bien, verás una flecha formada de bananas entre dos Buzz verdes, con mucha precisión toma las bananas y da un pequeño salto para evitar un tercer Buzz que custodia el barril de Bonus. Este es del tipo CXS.



Por ser un nivel en el que controlas un vehículo, es lógico que Koin y la moneda DK estén hasta el final, justo después de que te bajen del trineo verás el barril de metal, llévatelo hasta que veas a Koin para eliminarlo fácilmente por la espalda.

BARREL DROP BOUNCE



En esta ocasión, la moneda DK y Koin los encuentras al principio, después del barril de autodiparo, donde está la letra "K", vuela con Dixie del lado derecho para alcanzar una orilla con el barril metálico, llévatelo hasta ver a Koin. Una de las maneras de eliminarlo es de rebotarlo hacia arriba viendo a la derecha para que al avanzar lentamente el barril, te dé tiempo de ir a la izquierda para lograr que Koin levante el escudo.





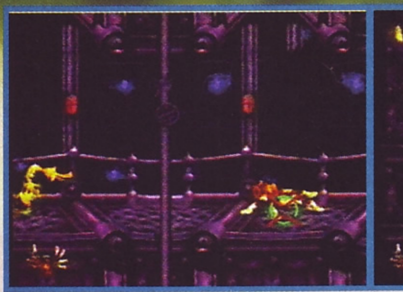
Al empezar, después de que te dispara el mismo barril de autodisparo, donde está la letra "K", debes saltar en dos barriles para alcanzar la otra orilla; en vez de seguirte, toma los barriles de regreso para alcanzar el barril de Bonus del lado izquierdo, este Bonus es del tipo G1SB.

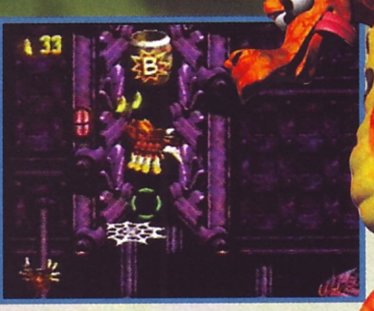
En donde veas la letra "N" vuela con Dixie del lado derecho para ver el Bonus, lo puedes alcanzar si usas uno de los barriles que bajan como plataforma de salto para llegar a él. Es del tipo FTC.



KRACK-SHOT KROG

Del principio, avanza y sube hasta que te encuentres con un par de Bristles [el Puerco Espín], justo antes de un Re-Koil [Lagarto saltarín], si te fijas, en la parte de arriba hay una abertura, debes subir por ahí para encontrar el Bonus que es del tipo G1SB.





Después de pasar unos Buzz rojos, ya en la segunda mitad del nivel, tendrás que subir y subir evitando los disparos, hasta arriba hay un Buzz rojo impidiendo el paso para subir más, a la derecha hay un barril de compañero DK. Debes pasar por encima del Buzz rojo para alcanzar el Bonus que es del tipo BTB.







Como este es un nivel en el que juegas siendo Squitter, es lógico pensar que en el signo de No-Araña aparece el barril metálico con el que eliminas a Koin que está del lado izquierdo y así obtienes la moneda DK.

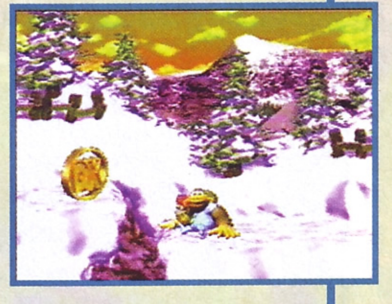


LEMGUIN LUNGE

Desde el principio, haz equipo con Dixie para arrojarla por encima del Buzz rojo, ya que ahí se encuentra el barril de Bonus. Es del tipo FTC.



Una vez que pases la segunda sección donde te atacan los pingüinos verás sin mayor problema a Koin junto con la moneda DK, toma el barril de metal y arrójaselo sin miedo y por la espalda.





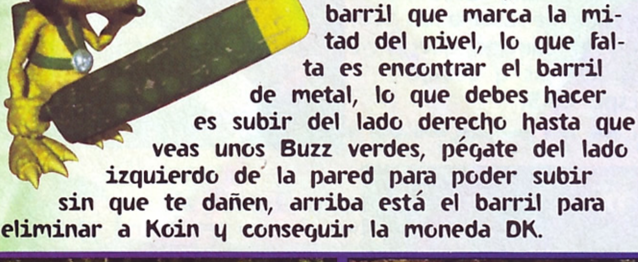
El segundo barril de Bonus lo encuentras después de la mitad, adelante de la letra "G" lo difícil aquí es pasar los pinguinos, pero no te preocupes, te recomendamos pasar del lado derecho para entrar al barril en el mismo sentido en que se lanzan los pinguinos. Este Bonus es del tipo CXS.

BLEAK'S HOUSE

Este jefe es bastante entretenido de derrotar, no siempre tienes la oportunidad de lanzarte bolas de nieve con tus amigos o hacer un muñeco de nieve, bueno, aquí está tu oportunidad. Dale, dale, dale, en la bufanda a Bleak hasta que suelte una moneda de Bonus mientras evitas los fríos proyectiles que él también te arroja.







RAZOR RIDGE

BUZZER BARRAGE

Después del pájaro gordo que eliminas para que libere la letra "K", avanza hasta pasar dos Kopters y en vez de bajar, vé la derecha y con el barril que ahí se encuentra, elimina al Buzz verde que está custodiado por un Buzz rojo, baja y listo, encuentras el Bonus del tipo BTB.

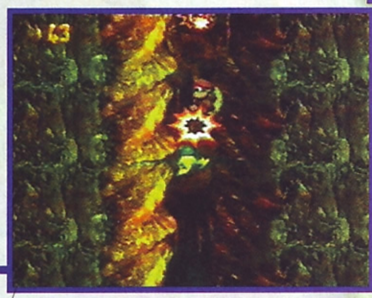


A Koin lo ves pasando el barril que marca la mitad del nivel, lo que falta es encontrar el barril de metal, lo que debes hacer es subir del lado derecho hasta que veas unos Buzz verdes, pégate del lado izquierdo de la pared para poder subir sin que te dañen, arriba está el barril para eliminar a Koin y conseguir la moneda DK.



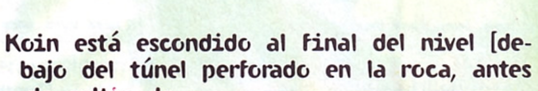


Ya al final, pasando el letrero de No-Perico, lo que tienes que hacer es saltar para alcanzar la cabeza del Kopter para que te quedes rebotando y él te lleve al barril de Bonus que es del tipo CXS.



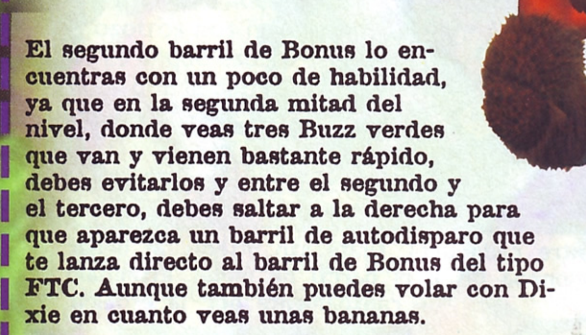
KONG-FUZED CLIFFS

Después de cambiar de cuerda por primera vez, te recomendamos lanzarte del lado derecho pasando los dos Buzz verdes que van y vienen, una vez en tierra, salta rápido para subir la pendiente y llegar al barril de Bonus que es del tipo FTC.





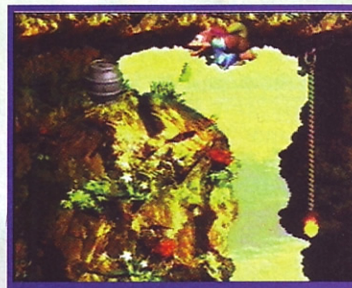
El segundo barril de Bonus lo encuentras con un poco de habilidad, ya que en la segunda mitad del nivel, donde veas tres Buzz verdes que van y vienen bastante rápido, debes evitarlos y entre el segundo y el tercero, debes saltar a la derecha para que aparezca un barril de autodisparo que te lanza directo al barril de Bonus del tipo FTC. Aunque también puedes volar con Dixie en cuanto veas unas bananas.







Koin está escondido al final del nivel [debajo del túnel perforado en la roca, antes de saltar de la cuerda], súbete hasta arriba para encontrar el barril metálico con el que obtienes la moneda DK, arrójalo desde arriba y bájate del lado derecho para que el barril le dé por detrás.







FLOODLIT FISH

El primer barril de Bonus lo encuentras por donde veas un par de Lurchins que suben y bajan al mismo ritmo, elimina al tercer Koco [Pez-Payaso rojo] y vé a la derecha. Bonus del tipo CXS.



A Koin lo encuentras al final y el barril de metal está del lado izquierdo, el procedimiento es el mismo que en los demás niveles, dale por detrás.

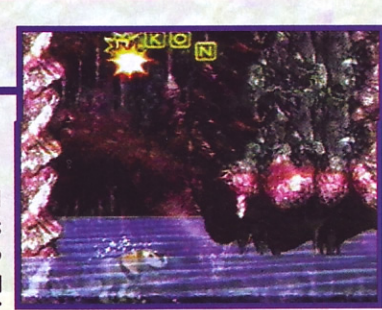


Con el segundo Bonus no te preocupes demasiado, ya que cuando veas al Gleaming' Bream de la foto, en la parte de arriba se asoma el barril de Bonus, regrésate por el camino que venías, elimina una o las dos almejas y debajo está éste barril. Bonus del tipo CXS.



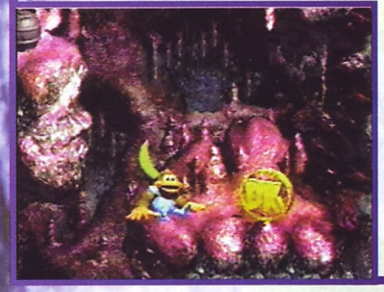


POTHOLE PANIC



El primer Bonus es fácil de encontrar si sabes dónde buscar; cuando te subas en Ellie y caigas al agua por primera vez, vé a la izquierda, encontrarás la letra "N" y el barril de Bonus, salta con B y presiona X para alcanzarlo. Bonus del tipo CXS.

Para entrar al segundo Bonus, no cometas el error de cruzar el letrero de No-Araña ya que, justo antes de éste letrero debes hacer telarañas para subir por donde se encuentra Kuchuka, evitar las bombas que arroja y meterte al barril de Bonus del tipo G15B.



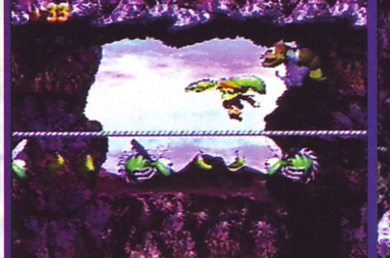
A Koin y la moneda DK los encuentras justo encima de donde marcas el fin del nivel, haz equipo con Dixie y arrójala a la derecha, arriba y luego a la izquierda, para tomar el barril metálico con el que eliminas a Koin por detrás.



ROPEY RUMPUS

Después de subir por las cuerdas custodiadas por Buzz verdes y rojos, toma el barril de TNT y salta con él lo más lejos que puedas a la derecha, con esto abres un hueco en la montaña para poder meterte en el barril de Bonus de tipo FTC.

Después de la mitad, cuando veas tres Buzz verdes inmóviles [uno tras otro con dos bananas entre cada uno], tírate sin miedo, al llegar abajo, verás a Koin, la moneda DK y el barril de metal. Elimínalo rápidamente por la espalda.





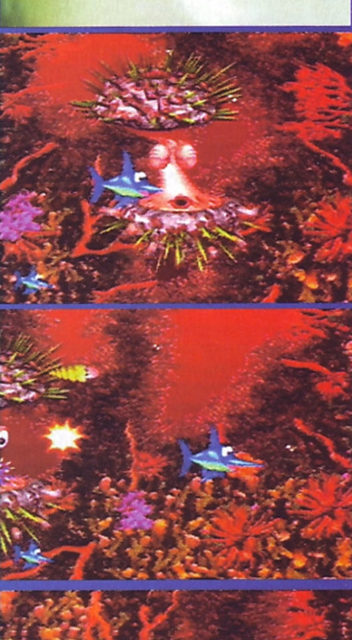


Para entrar al segundo barril de Bonus debes hacer uso de toda la experiencia que haz acumulado a lo largo del juego, ya que debes conducir a Parry por lo alto hasta que pase el letrero de No-Pájaro y al hacerlo, Parry se convierte en el barril de Bonus del tipo G15B.



BARBOS'S BARRIER

Para eliminar a la jefa de jefas de las almejas, recuerda que en cada caso debes darle en medio después de cada paso. Primero debes darle a sus hijos cuando estén abiertos, para que reboten y le peguen dentro. Segundo paso, atraer a los caracoles marinos, buscar el ángulo ideal y en cuanto se lanzen quitarte para que le den a Barbos. Tercer y último paso, darle directo y al centro a Barbos con la espada de Enguarde para que finalmente libere otra moneda de Bonus. Te tomará un poco de práctica eliminar a este jefe, pero ya sabiendo lo que hay qué hacer, se facilita un poco, además, al pasar esta etapa tendrás acceso a KAOS KORE, ya que se abrirá un puente para pasar por debajo con el Motor Boat, conocerás unos niveles sensacionales.







KONVEYOR ROPE KLASH



La foto que ves te sirve de referencia, pero el chiste es un poco más adelante, donde hay dos Buzz verdes dando vueltas, no sigas, de la banda sinfín salta a la izquierda y encima del tronco del árbol se encuentra el segundo Bonus, es del tipo G1SB.



Tras pasar una banda sinfín donde hay tres Buzz verdes y uno avanza de un lado al otro, verás abajo un camino de Bananas, síguelo y llegarás al primer barril de Bonus del tipo CXS.

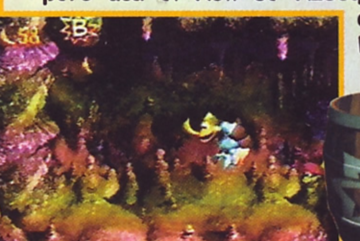
Pasando la letra "G" verás dos bandas sinfín con Buzz verdes, debes lograr pasar a la parte de abajo para que veas a Koin con la moneda DK, evita bajarte del lado izquierdo porque Koin te puede empujar al vacío; del lado derecho se encuentra el barril metálico, arrójalo hacia arriba y corre para colgarte de la banda y lograr así que Koin levante los brazos.



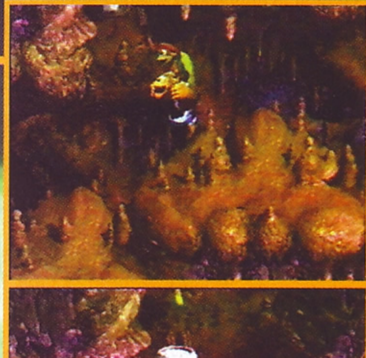
CREEPY CAVERNS



Cuando llegues a este barril de autodisparo y que sabes que puedes pasar del lado izquierdo, ¡Hazlo!, pero usa el Roll de Kiddy para evitar que te pesque el barril; del otro lado encuentras el barril de Bonus que es del tipo CXS.











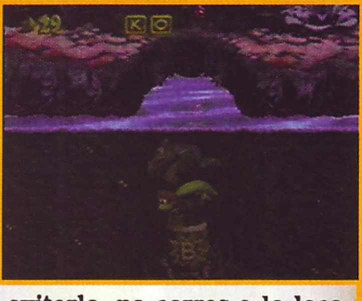
Es muy importante que encuentres a Squitter para poder entrar al segundo Bonus, en esta foto puedes ubicar por dónde subir para encontrarte con ella, elimina al Buzz verde con cualquier barril. Ya que tengas a la araña, sube y en cuanto veas un camino de bananas a nivel de piso, revisa arriba y donde veas una banana sola, vienen los problemas, ya que debes lograr llegar hasta arriba sorteando el difícil reto de evitar que los barriles fantasmas te regresen para abajo, lo que te recomendamos es esperar a que desaparezca un barril, saltes lanzando una telaraña para que ésta quede al nivel del barril que desapareció, pero del otro lado, salta y repite la operación, con esto te garantizamos alcanzar el segundo barril de Bonus que es del tipo FTC.

En este nivel, la moneda DK tiene su chiste ya que cuando veas a Koin, verás también el barril de metal, el problema aquí es, que debes regresarte donde está el barril fantasma pegado a un Buzz rojo, debes lanzarlo hacia arriba para que avance lentamente, una vez hecho esto, entra al barril para que te proyecte rápido, rebases al barril y puedas lograr que Koin levante los brazos con un salto.



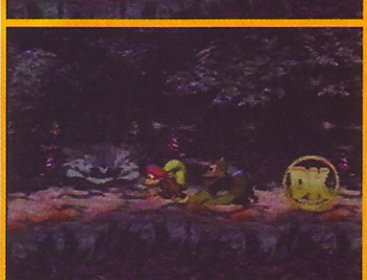


LIGHTNING LOOKOUT



Dicen que un rayo nunca cae dos veces en el mismo sitio los primates piensan diferente o sea que debes cuidarte de los rayos, espera a que veas dónde va a caer uno para evitarlo, no corras a lo loco. Justo debajo de la letra "O" clávate al agua y descubre el primer barril de Bonus que es del tipo BTB.





Para eliminar a Koin y tomar la moneda DK, primero debes lograr que un rayo parta literalmente al primero de los dos pájaros gordos para que suelte un barril de madera con el que eliminas al segundo, ya que éste se encuentra protegido por un Buzz rojo inmune a la electricidad. El segundo pájaro libera el único barril metálico con el que puedes eliminar a Koin, dipáralo por encima de él y toma la moneda lo más rápido que puedas, pero siempre mantén un ojo en los cielos.



Para entrar al segundo barril de Bonus sólo debes cuidarte mucho hasta llegar al lugar que se muestra en la foto para saltar y alcanzarlo, es del tipo G1S1B. No te quedes mucho tiempo en el agua o te electrocutarás con el simple hecho de que un rayo toque la superficie, a los Buzz rojos no los puedes eliminar, espera a que se quiten mientras evitas los rayos.

KOINDOZER KLAMBER



El primer barril de Bonus lo encuentras escondido detrás de las ramas, encima de Bazuka [el lagarto con una bazuka], es del tipo CXS.



El otro barril de Bonus lo encuentras justo después de la letra "N", de preferencia haz equipo con Dixie para lanzarla por los aires hasta alcanzar el Bonus, es del tipo G1SB.



POISONOUS PIPELINE

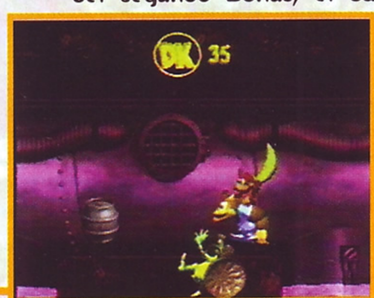
El gran problema de este nivel es que a K. Rool se le ocurrió rellenar las tuberías de aquel gas tóxico que te lanzaba en Diddy's Kong Quest en forma de nubes rosas que te cambiaban la derecha e izquierda en la cruz direccional, o sea que en este nivel todas las direcciones son al revés por lo tanto, con mucho cuidado debes llegar a donde está la foto, que es donde se encuentra el barril de Bonus, pasa del lado izquierdo cuando Koco vaya a la derecha para que te dé tiempo de pasar. Recuerda, izquierda es derecha y viceversa. Bonus del tipo BTB.





El segundo Bonus lo visitas con el barril que se encuentra después de pasar tres almejas que suben y bajan rápidamente pero desfasadas, mientras dos suben otra baja. Pasando este punto, debes bajar por donde hay otras dos almejas, esquívalas para llegar hasta abajo donde está el barril de Bonus que es del tipo CXS.

A Koin lo encuentras justo cuando sales del segundo Bonus, el barril plateado también se encuentra ahí, sube encima de Koin y rebota el barril del lado derecho, al regresar eliminará a Koin y tendrás la moneda DK.

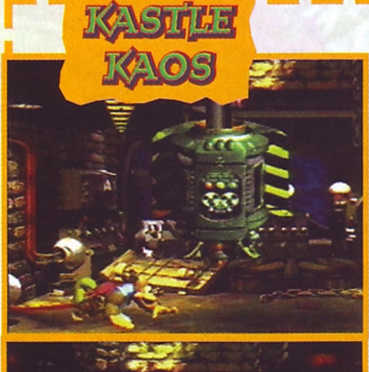


Como te darás cuenta, Koin está esperando pacientemente tu reclamo de la moneda DK, no hay barril metálico a la vista; lo que debes hacer es pasar al otro lado rebotando en los barriles de madera, al llegar a la banda sinfín, del lado izquierdo hay un barril que activa los barriles de metal, tócalo al volar con Dixie para que te sigas de largo logrando que Koin levante los brazos mientras un barril lo elimina.

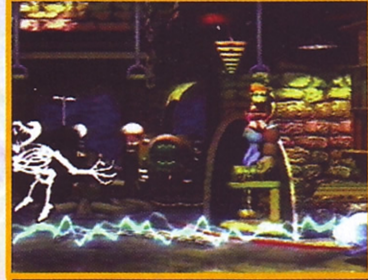




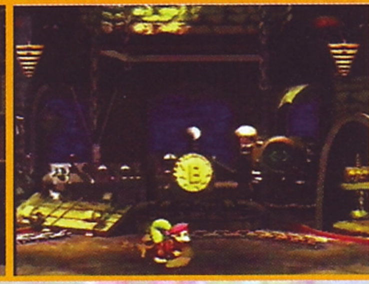
KASTLE KAOS







Aquí es donde viene lo bueno, ya que por fin te enfrentas al Kaptain K. Rool, obviamente después de eliminar una vez más a KAOS, en este primer encuentro con Rool las cosas no son muy complicadas. Antes que nada te va a reclamar que le hayas destruido dos veces a KAOS, su arma para conquistar al mundo. Para derrotar a K. Rool debes sobrevivir a cuatro sistemas que tiene preparados para su defensa, el primero es colgarse del anillo izquierdo para dejar caer un barril con el que le pegas en la espalda, no se te olvide agacharte cuando pase, luego repites lo mismo del lado derecho. En la segunda parte debes lograr cruzar por los anillos al lado izquierdo, para liberar un barril sobre la plataforma del lado derecho, dale en la espalda con él para que lo electrifique el rayo, ten cuidado de no caerte. La tercera etapa es un poco más difícil, ya que ahora debes desplazarte en una plataforma que se mueve, debes colgarte del anillo del lado derecho, para hacerte de un barril que cae en la plataforma fija que queda del lado izquierdo. La cuarta y última étapa es la más difícil, ya que debes calcular el momento en que te cuelgas para liberar un barril y que al caer no lo destruya el rayo, debes bajar para tomarlo, subir y lanzárselo a K. Rool. por la espalda para que el rayo haga lo suyo y lo elimines, esta vez de tres golpes, si lo logras tendrás una moneda más de Bonus.



LOST WORLDS

Ahora sí, lo que todos estaban esperando, la revelación del lugar en el que está el famoso LOST WORLD y además, como somos muy buena onda, revisaremos la exacta ubicación de cada uno de los barriles de Bonus de cada mundo.

Veamos, primero que nada dónde %$G/"!@. com|#'*^ se encuentra el LOST WORLD. Si le haces un poco de caso a Blunder a lo mejor le das al clavo, pero si no, no te preocupes, lo que hay que hacer es, con el Turbo Sky, dar vueltas rápidamente presionando Y, al rededor de las cuatro piedras que están en el agua, tal como lo indica la foto. Al hacer esto, activas un sistema volcánico que saca a flote el misterioso mundo perdido llamado KREMATOR. Una vez dentro, te cae el veinte de por qué tanta moneda de Bonus, ya que le debes pagar a Boomer con ellas para que active una mecha explosiva que te da acceso a cada uno de los 5 niveles que debes conquistar dentro del nada fácil Lost World.







Como se trata de un ambiente tan especial como puede ser el LOST WORLD, era lógico pensar que hubieran cosas extrañas, en este caso, si encuentras dos Bonus, la moneda DK y te sales, verás que no ondulan en lo alto las dos banderas, ¿Por qué será?, bueno, simplemente porque en este mundo existen ¡¡¡Tres, sí, tres Bonus!!!

STAMPEDE SPRINT

Aquí les va el primero. Desde que entras puedes ver el primer barril de Bonus, simplemente haz equipo con Dixie y lánzala para entrar al Bonus que es del tipo G1SB.



El segundo barril de bonus se encuentra tan cerca del primero que casi te quemas, regrésate justo al principio volando con Squawks, que te encontraste en el primer Bonus, vuela hasta arriba y listo, métete al barril de Bonus que es del tipo G1SB.



Veamos ahora un poco de reto, ya que para encontrar el tercer barril debes ser realmente bueno. Cuando te conviertas en Ellie al principio del nivel, verás una caja que contiene a Parry bueno, lo que debes hacer es, a la velocidad de un elefante asustado, mantener con vida, sano y salvo a Parry hasta el final de nivel donde se encuentra una señal de No-Perico, al pasar por ahí, tu fiel compañero Parry te agradece convirtiéndose en el tercer barril de Bonus. Curiosamente este Bonus también es del tipo G1SB.







El barril DK, como era lógico pensar, lo encuentras al atravesar la señal de No-Elefante, ya que Ellie se transforma en el único barril con el que eliminas a Koin, el cual encuentras pasando el asta bandera del final, eliminarlo es fácil, con esto obtienes la moneda DK



Otra particularidad es que al subir las banderas que marcan el fin del nivel, aparecerá un extraño engrane con el número 1, si quieres saber de qué se trata, sigue leyendo...

Por más raro que parezca, en este mundo también hay tres barriles de Bonus, pero para encontrar el tercero debes llegar hasta el final y en vez de izar la bandera, debes tomar la inocente banana que se ve al final, ésta se transforma en el barril de bonus, que es del tipo G1SB.



CRISS KROSS CLIFFS

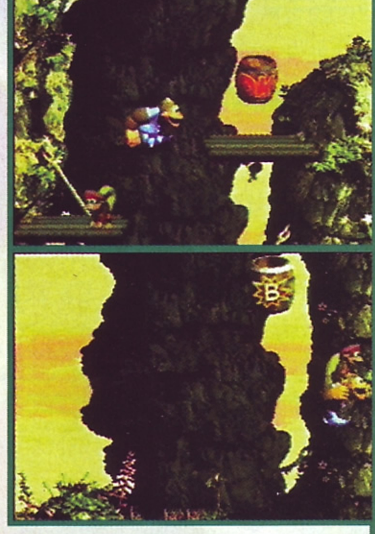
El primer Bonus de este rebotado nivel, lo encuentras al principio del mismo, lo que debes de hacer es caer del lado izquierdo para hacer equipo con Dixie y lanzarla por los aires del lado derecho de tal manera que ambos pasen por encima de los Buzz rojos, al lograrlo, entrarás al barril que te lleva al Bonus del tipo G1SB. Ojo, también puedes volar con Dixie para alcanzar el barril.



Para encontrar a Koin y la moneda DK, la manera más fácil es que saliendo del segundo Bonus te tires por el camino de subida, pero realmente pegado a la derecha para caer exactamente donde se encuentra Koin, eliminarlo es fácil, sólo rebota el barril metálico en la pared del lado derecho y listo.



El segundo barril de Bonus lo encuentras después del barril de media meta, en cuanto encuentres un barril DK encima de tres plataformas del lado izquierdo, toma los barriles metálicos para subir y luego, luego ir a la derecha y hasta topar con pared, donde debes hacer equipo con Dixie para lanzarla y alcanzar el barril de Bonus que es del tipo BTB.



Al terminar este mundo obtienes el segundo engrane... ¿Para qué sirve?

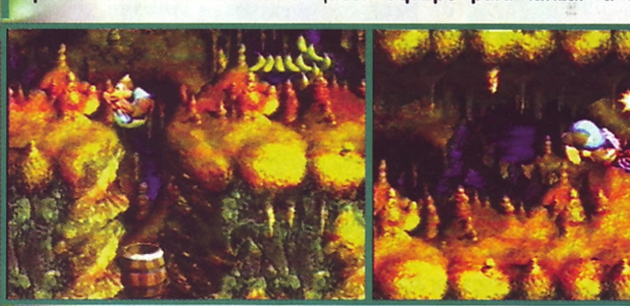
TYRANT TWIN TUSSLE

La moneda DK es lo primero que encuentras en este nivel, está justo antes del primer Bonus. Como este Bonus es muy visible sólo regrésate a la primera abertura de la pared que veas y sube con Squitter para que una vez arriba veas a Koin. Ahora debes usar toda tu habilidad, ponerte encima de él, para que levante los brazos mientras tratas de construir un camino hecho de telaraña, para que los barriles metálicos que lanza Bazuka atraviesen el vacío y eliminen a Koin, toma la moneda para tu colección.

En este mundo si buscas bien, puedes encontrar a Squitter con la que puedes eliminar fácilmente a los peligrosos tacleadores simplemente disparándoles, bueno, con sólo llegar hasta el panel de No-Araña verás en la parte de arriba el barril de Bonus, teje tu telaraña y entra en él. Es del tipo CXS.

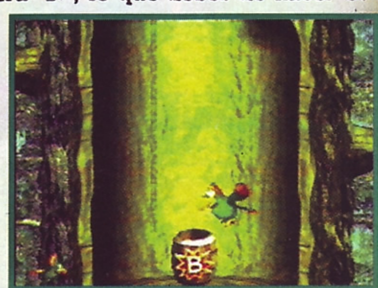


Justo antes de la letra "N" verás una abertura en el techo, haz equipo y sube para alcanzar un barril que tú disparas, puedes ir a la izquierda para tomar un barril de TNT, el cual te va a costar trabajo pasar del lado derecho donde lo puedes usar para eliminar a los dos Buzz rojos que custodian el barril de Bonus, pero te recomendamos que uses el barril de TNT para eliminar a los tacleadores y del otro lado vuelvas a hacer equipo para lanzar a Dixie con mucha habilidad dentro del barril de Bonus que es del tipo FTC.



SWOOPY SALVO

Aquí todo está en manos, o más bien en puntas de Swoopies, ya que estos pájaros carpinteros te pueden ayudar o hacerte la vida de "piquitos". El primer barril de Bonus lo encuentras justo después de la letra "N", lo que debes de hacer es bajar para entrar en él. El Bonus es del tipo FTC.

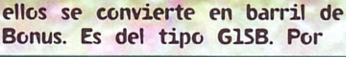


El segundo Bonus sí que está difícil, primero tienes que llegar a un árbol con una formación de bananas en medio círculo apuntando a la derecha, saliendo de ahí debes subir hasta donde se encuentra un hueco de árbol del lado izquierdo y por el cual salen y salen Swoopies... Sí, lo que pensaste es correcto, debes pasar por ahí para entrar al árbol, seguramente eliminarán a uno de tus dos personajes, no importa, aprovecha para pasar rapidísimo y colocarte en medio de los dos Buzz rojos, ya que la banana que se encuentra entre





cierto, en este Bonus se disputa el premio más difícil de todo el juego, ¡Abusados!



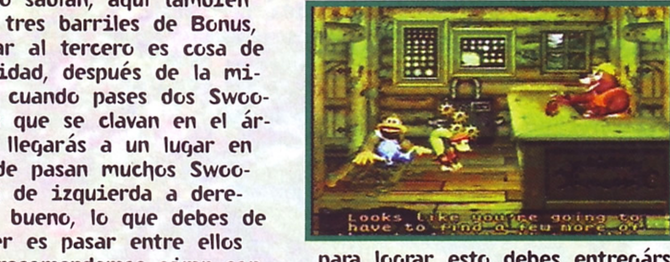
ellos se convierte en barril de Bonus. Es del tipo G1SB. Por



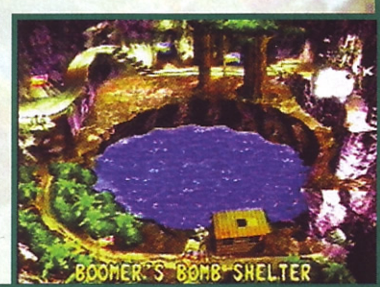
Para tomar la moneda DK obviamente debes derrotar a Koin, pero tu única oportunidad para lograrlo es la de no errar con el barril metálico, ya que cuando sales del segundo Bonus apareces donde está Koin, Squawks se convierte en el único barril disponible al pasar por la señal de No-Perico. ¡Suerte!



Ya lo sabían, aquí también hay tres barriles de Bonus, llegar al tercero es cosa de agilidad, después de la mitad, cuando pases dos Swoopies que se clavan en el árbol, llegarás a un lugar en donde pasan muchos Swoopies de izquierda a derecha, bueno, lo que debes de hacer es pasar entre ellos [te recomendamos girar con Dixie para medir bien tu primer rebote] para rebotarlos y usarlos como trampolines para ir subiendo hasta donde se encuentra el barril de Bonus, en una especie de escalera viviente, mide tus rebotes y no tendrás demasiados problemas. El Bonus es del tipo CXS.



Bueno, a estas alturas ya debes tener otras 25 monedas de Bonus, aparte de las que le pagaste a Boomer. Con toda esta riqueza finalmente puedes acceder al último nivel del juego, llamado Rocket Rush, eso sí, para lograr esto debes entregárselas al oso tacaño, pero además Boomer te quita tus 4 engranes para colocarlos en una máquina medio extraña que ya se encontraba en el lugar cuando él se mudó, sin embargo pronto te das cuenta de que te falta un último engrane... ¿Estará en el último mundo?

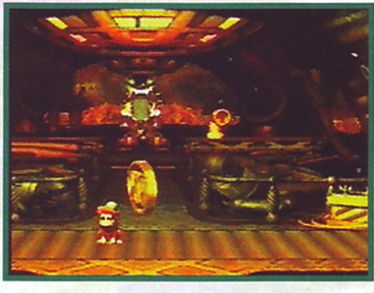


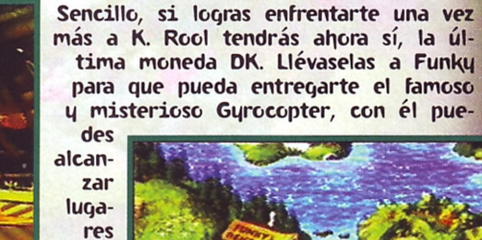
ROCKET RUSH



Rocket Rush es algo así como que el nivel más especial; primero y como es obvio, ya no hay barril de Bonus, puesto que hiciste buen uso de todas tus monedas, no necesitas más [te dijimos que el Lost World era bastante peculiar, no te hagas el sorprendido]. Lo que sí necesitas es una Moneda DK, esta sí la encuentras aquí, pero primero debes atravesar todo el nivel a bordo de un cohete bastante dañado y que no funciona como normalmente lo haría si estuviera en la NASA pero, con un poco de práctica y encontrando los barriles de gasolina debes poder conseguir la más codiciada de todas las monedas DK, que por cierto encuentras junto con Koin al final del recorrido. Si todo va bien, debes tener ahora 40, sí, 40 valiosas monedas con iniciales DK, ¿Sabes qué hacer con ellas?







Sencillo, si logras enfrentarte una vez más a K. Rool tendrás ahora sí, la última moneda DK. Llévasela a Funky para que pueda entregarte el famoso y misterioso Gyrocopter, con él puedes alcanzar lugares en donde el simio no ha puesto nunca su huella, además podrás tener acceso a los últimos y definitivos retos de todo el juego, ¡Encontrar todos los Banana Birds!



Ha sido un largo recorrido pero finalmente tienes el quinto engrane de la máquina, dáselo a Boomer y te llevarás una gran y agradable sorpresa, K. Rool no ha muerto, Dixie y Kiddy empiezan a estar un poco hartos de él. Pero no te vamos a arruinar el día, dejaremos que cada uno de ustedes averigüe de qué se trata todo esto... algo tiene que ver con un viaje submarino de veinte mil leguas...

Hemos llegado finalmente a la localización de cada uno de los trece Banana Birds que nos quedaron pendientes. Es muy importante encontrarlos todos si es que realmente quieres ver el gran final en el que se incluye una secuencia excelente, muy chistosa y con excelentes gráficas, ya sabes, al estilo de Rare.

BANANA BIRDS / LOCALIZACION

Bueno Aquí te van todos. Los vamos a numerar para que sea más claro. Pero el órden no importa, lo que sí importa es que una vez dentro de las cuevas te van a mostrar un patrón de colores que debes repetir para poder liberar el Banana Bird, si no lo logras a la primera, no te preocupes, vuelve a entrar e inténtalo otra vez, sólo que ahora te van a cambiar el patrón de los colores, ¡Sino qué chiste!



1.- KONG-CAVE

Kong Cave, la encuentras justo a la izquierda de donde vive Bazaar.

2.- BOUNTY BEACH



Bounty Beach, se encuentra en frente de Funky.

3.- SMUGGLER'S COVE



Smuggler's Cove es la cueva que está debajo del puente, en el mundo de Lake Orangatanga

4.- UNDERCOVER-COVE

Undercover Cove. Simplemente pasa por encima de la cascada del principio.

5.- ARICH'S-HOARD





Arich's Hoard, esta es la cueva a la que te da acceso Brash, si le rompes su récord en el recorrido de Riverside Race.

6.- BOUNTY BAY

Bounty Bay es la cueva que se encuentra arriba de la cabaña de Blue.

7.- SKY-HIGH SECRET



Sky-High Secret es la cueva que está suspendida en el aire en Mekanos y a la cual sólo llegas si te disparas con el cañón de Bazuka.

8.- GLACIAL GROTTO



Glacial Grotto. Esta cueva es quizá la más difícil de encontrar, ya que debes ir a K3 y desde la bandera del mundo Lemguin Lunge presiona el control hacia arriba, con esto llegas a la cabaña de Blizzard, presiona a la izquierda y llegas a la cueva.

9.- CLIFFTOP-CACHE

Dentro de Razor Ridge encuentras Clifftop Cache hasta arriba, pero debes darle a Björn la llave de perico.

10.- SEWER-STOCKPILE



Sewer Stockpile es la cueva que encuentras si le das vuelta en forma de ocho a las piedras de Kaos Kore. Esto lo vimos el mes pasado y para saber que funcionó, debes ver la reja que se levanta.

11.- BELCHA'S-BURROW



Esta cueva no es tan fácil de encontrar, ya que no puedes ver que aparezca el nombre hasta que ya entraste; se encuentra en la parte baja de la pantalla, enfrente de donde vive Bazaar.

12.- K'S-KACHE

K's Kache se encuentra en la isla que ves, justo donde se ve la gran nube, que por cierto guarda un gran secreto.

14 y 15

Estos Banana Birds no tiene caso repetirlos, ya que los vimos el mes pasado, uno te lo da Bramble si le entregas la flor y el otro te lo da Barnacle si le entregas la concha marina.



Bueno y ¿De qué sirven todos estos Banana Birds, una vez que los tienes? Lo que pasa es que Donkey Kong Country 3 todavía te reserva una sorpresa, te recomendamos pasar con el Gyrocopter, debajo de la gran nube blanca que está en el mapa principal a la izquierda para revelar el secreto y pases un rato muy divertido, la foto que ves es sólo una pequeña muestra de lo que te espera...

13.- HILL-TOP-HOARD



Hill-Top Hoard se encuentra en la parte alta de Razor Ridge, prácticamente en la esquina superior derecha del mapa.



¡Felicidades, tienes ahora el 103 %! Pero, ¿Será todo... ?






Y ahora, aquí están todos los passwords del juego.





Con este comienzas en la escena Enter the Foundation

Este es para iniciar en Internal Life Foundation







Aquí es Security Zone 2

Y con este password empiezas en la última escena, o sea, Carnage Resting Place

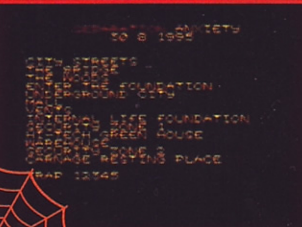






Si introduces este password, comenzarás un juego nuevo en el nivel Hard.

Con este otro, entrarás al nivel de selección de escena.







En la pantalla donde aparece Start y Options, presiona la siguiente secuencia en el control 1:





Si lo ejecutas bien, aparece la opción de Sound Test, aquí entras a una pantalla donde puedes seleccionar tanto la música, como los efectos de audio.

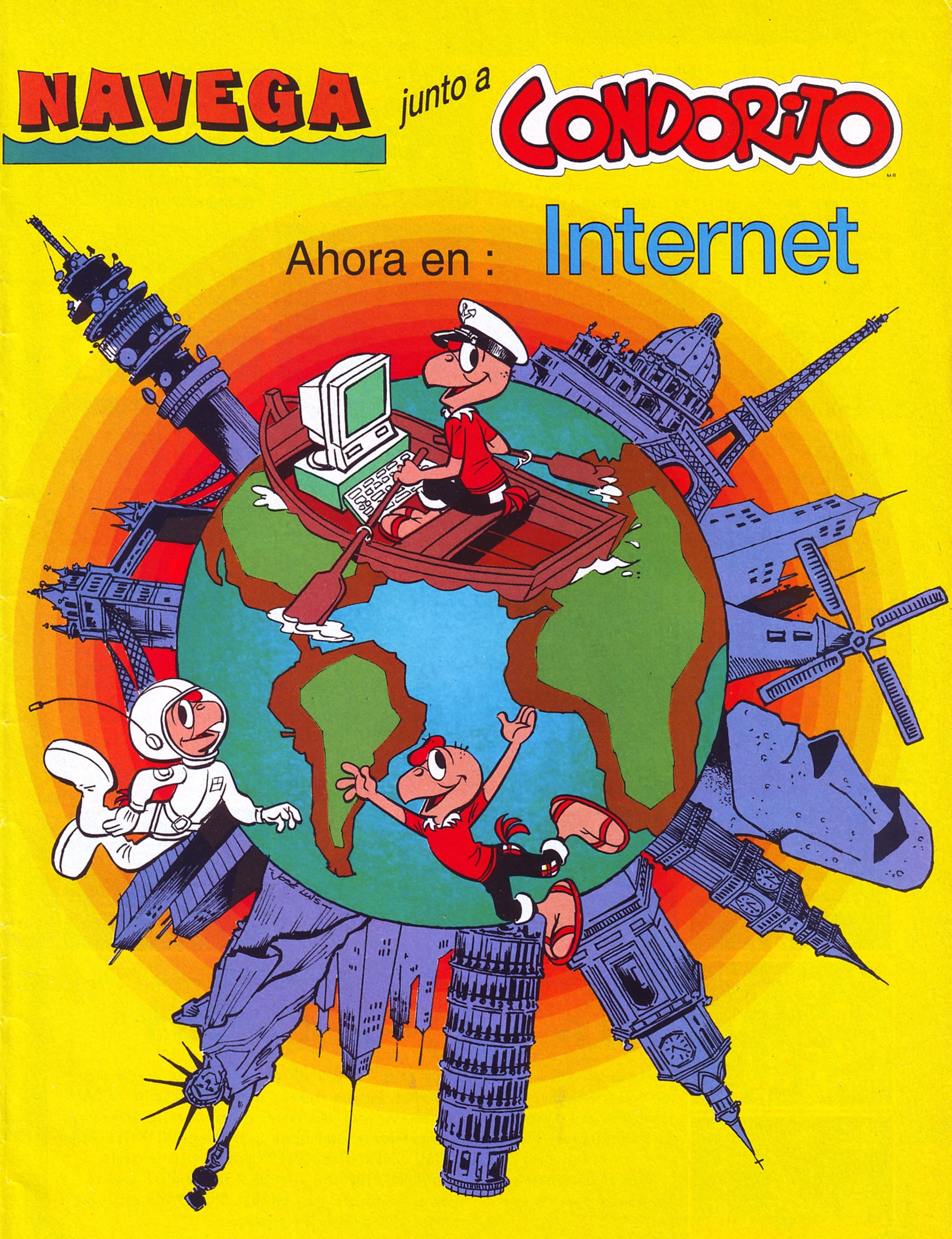






En la pantalla donde comienzas el juego, mantén presionados los botones L y R en el control 1, después presiona Start para entrar a "TOURNAMENT MODE"; ahora los dos jugadores pueden seleccionar 8 peleadores (en este modo no pueden jugar con Rain, Noob Saibot y Human Smoke), aquí también funciona el "Random Select " [↑+Start en el recuadro de arriba]





http : // www. condorito.cl



En la pantalla que indica la foto, presiona la siguiente secuencia en el control 1:

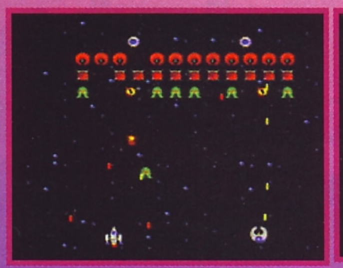
→ ↑ B B A ↓ ↑ B ↓ ↑ B

Al ejecutarlo correctamente aparece una opción extra "Kool Stuff", donde entras a una pantalla en la cual puedes desactivar el tiempo de pelea, activar un tiempo máximo para ejecutar los Fatalities, activas la selección de escena, la posibilidad de poner pausa, entrar a un juego de naves y hasta ver los créditos del juego.



CHEATS
TIMER OFF
MAX FATALITY TIME ON
PLAY MINI GAME ON
KOMBAT ZONE ON
ENABLE PAUSE ON





TIMER OFF
GAME PAUSE ENABLED
EXTENDED FATALITY TIME ENABLED
KOMBAT ZONE: LOST





CHEATS
2X HEALTH ON
2X DAMAGE OFF
QUICK FINISH ON
ENABLE MOTARO ON
ENABLE POWER KODE ON
HEALTH RECOVERY OFF



En la pantalla que indica la foto, presiona la siguiente secuencia en el control 1:





ONE BUTTON FATALITIES ENABLED
NINTENDO POWER EXCLUSIVE
2X HEALTH
2X DAMAGE
HEALTH RECOVERY

Si lo ejecutas correctamente, aparece otra opción extra "Kooler Stuff" para entrar a una pantalla en la cual puedes activar la energía X2 para que duren más la peleas, activar el daño X2 para restar energía más rápido, activar QUICK FINISH (o sea que ya puedes ejecutar un Fatality con sólo presionar un botón), activas la posibilidad de seleccionar a Motaro en Player vs Player, el código exclusivo de NINTENDO POWER, HEALTH RECOVERY para que poco a poco recuperes energía, la última es para tener 30 créditos.



CHEATS
THROWS OFF
BLOCKS OFF
SWEEPS OFF
COMBOS OFF
DARK FIGHTING ON
SWITCHEROO ON
UNLIMITED RUN ON
QUICK UPPERCUT RECOVERY ON
HYPER FIGHTING ON
ENABLE SHAO KAHN ON



THROWING DISABLED
BLOCKING DISABLED
SWEEPING DISABLED
COMBOS DISABLED
DARK KOMBAT
RANDPER KOMBAT
HYPER KOMBAT ENABLED
FAST UPPERCUT RECOVERY ENABLED
UNLIMITED RUN



En la pantalla donde aparece Start y Options, presiona la siguiente secuencia en el control 1:

B A ↓ ↓ ← A X B A B Y

Si lo ejecutas bien, aparece la opción extra "Scotts Stuff" para entrar a una pantalla en la cual puedes desactivar los agarres, defensas, barridas, combos, además puedes activar el DARK FIGHTING para jugar mientras no puedes ver nada, sólo cuando se conecta cualquier ataque; SWITCHEROO para que los jugadores cambien constantemente de peleador; UNLIMITED RUN para correr lo que quieras; QUICK UPPERCUT RECOVERY para recuperarte rápido después de conectar un Uppercut; HYPER FIGHTING para que la velocidad del juego se incremente y además ejecutas saltos mucho más grandes y ENABLE SHAO KAHN para jugar con Shao Kahn en el modo de 2 jugadores.



BUGS

En Ultimate Mortal Kombat 3, entra a la pantalla de "OLD TOURNAMENT" y tienes que ejecutar el RANDOM SELECT en ambos controles, esto puede ser justo al mismo tiempo o simultáneamente, ya que el objetivo es que el CPU esté seleccionando los peleadores más o menos al mismo tiempo. Ahora necesitas un poco de suerte para que el CPU seleccione cierta combinación en cualquiera de las 8 oportunidades, no es tan difícil si te fijas en las fotos, verás dos cuadros que no tienen la cara del peleador y sólo aparece la letra E, esto te indica que el CPU se confundió y que el turno del peleador que debería estar en el cuadro con la letra E es Sheeva (según el nombre), pero no vas a ver más gráficos basura y a partir de ahí, pueden pasar muchas cosas raras, por ejemplo, si con uno de los dos primeros peleadores sale el Bug, el otro se torna multicolor. Ya que sale el Bug y saltas sobre Sheeva, el Scroll de la pantalla se descuadra y tu personaje comienza a salir y aparecer en cualquier punto de la pantalla y los gráficos del fondo también se descuadran y si le ganas a Sheeva, el fondo se queda descuadrado, pero si le conectas golpes al oponente, se va corrigiendo poco a poco.

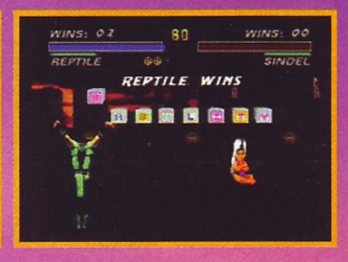












Utilizando a Reptile, réstale toda la energía a tu oponente, hasta que aparezca FINISH HIM o FINISH HER, para esto tienes que estar lejos, ejecuta un ORB pero lento



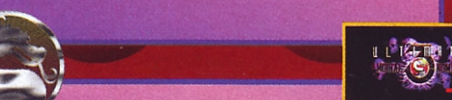
(←← +YB) y después ejecuta rápido el movimiento de BABALITY (→→←↓+A) así justo cuando el oponente está volando por el golpe, se transforma en bebé y se queda flotando en el aire.

El siguiente bug nos lo mandaron Rafael y Carlos Molina L. y Daniel Esquer.

Primero escoge el modo de 4 player 2 on 2 Kombat y escoge a un Smoke en alguno de los equipos. Para mayor diversión, elige en un equipo a un Smoke y cualquier otro personaje y en el otro equipo a cualquier personaje y a Smoke; así podrás realizar este bug en cualquier round.



Ahora quítale su energía a Smoke de manera que quede en Danger. Aquí Smoke deberá realizar el poder de "Shadow" (Adelante, Adelante, Y) y el oponente deberá golpear a Smoke para eliminarlo mientras el poder está en ejecución (no importa si el poder te agarró o no).







Si salió el truco, escucharás pasos mientras la acción se lleva a cabo. Entonces, el personaje que salió podrá ejecutar nuevos poderes.

BUGS

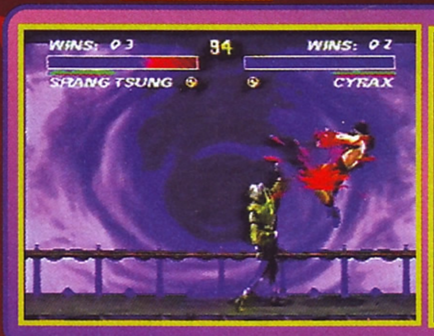




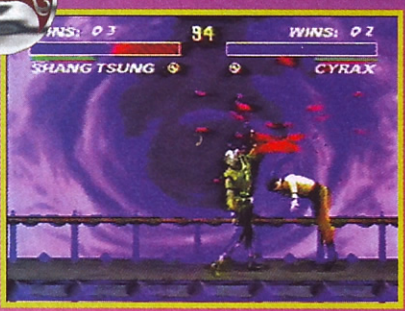
O como esta secuencia:



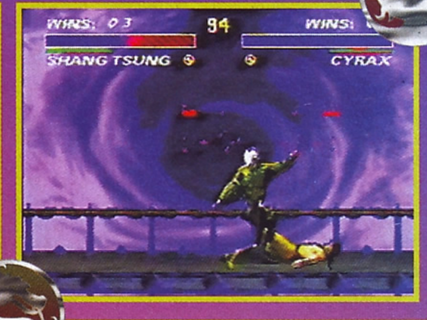
Obviamente van a pasar cosas muy raras...









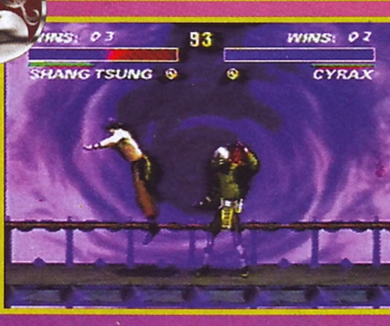


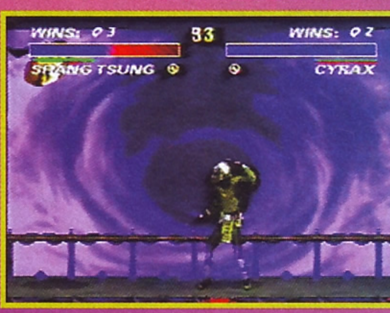










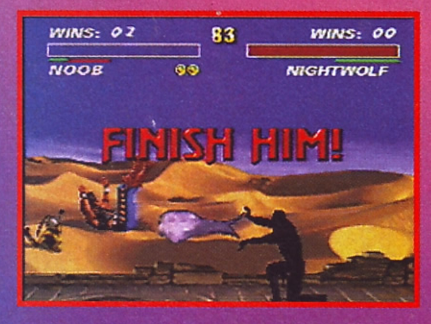




Trata de combinar este bug con los que ya hemos dado para que veas cosas más chistosas.



Utiliza a Noob Saibot y trata de eliminar al oponente de tal forma que termines colocándote el poder que lo inutiliza en el aire (puede ser un combo de agarre, golpe bajo y antes de que caiga lanzas el poder), después ejecuta el Babality, así logras que el oponente se transforme en bebé pero las gráficas van a estar brillando con el gráfico dañado.









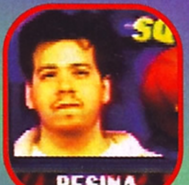
Aquí te damos algunos de los personajes secretos para este juego, tienes que poner el nombre que te indicamos y además introducir el pin indicado para cada uno.



KOMBAT
Pin-0004



MORTAL
Pin-0004



CARLOS
Pin-1010

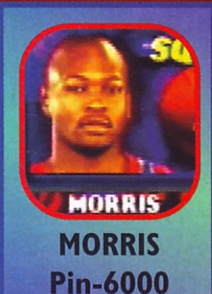


DIVITA
Pin-0201



MEDNIK
Pin-6000





MORRIS
Pin-6000



EDDIE
Pin-6213



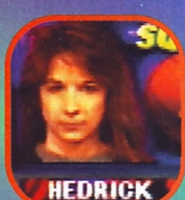
MXV
Pin-1014



NICK
Pin-7000



PATF
Pin-2000



JFER
Pin-0503



JAMIE Pin-1000
o tambien
MUNDAY
Pin-5432



EUGENE
Pin-6767



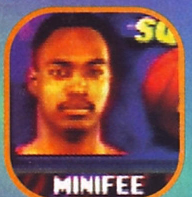
NFUNK
Pin-0101



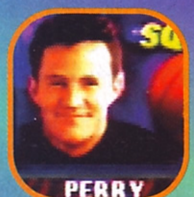
MARTY
Pin-1010



DANR
Pin-0000



MINIFE
Pin-6000



PERRY
Pin-3500



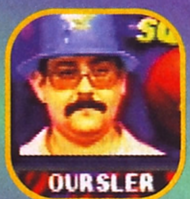
QUIN
Pin-0330



ROOT
Pin-6000



SHAWN
Pin-0123



SNO
Pin-0103



TURMEL
Pin-0322

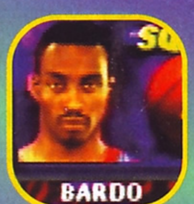




JC
Pin-0000



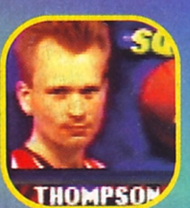
AMRICH
Pin-2020



BARDO
Pin-6000



JAPPLE
Pin-6660



DANIEL
Pin-0604

CLUB Nintendo® RESPONDE

¡Hola amigos de Club Nintendo!. Les escribo para ver si pueden aclarar mi duda que es la siguiente:
¿Qué significan las siglas DD, SGI y E3. De antemano agradezco su ayuda.

LUIS SANTANDER S.
Santiago, Chile

Interesante pregunta amigo, y además bastante productiva para quienes tienen esta misma inquietud y quien sabe por qué motivo no se atreven a preguntar (sabiendo que cuentan con nuestro apoyo y total ayuda), pero bueno, vamos por parte:
DD: Disk Drive (nombre provisional para el futuro accesorio para el N64).
SGI: Silicon Graphics (empresa especializada en gráficos en 3D, y muy vinculada al desarrollo del N64).
E3: Electronic Entertainment Expo (feria dedicada a mostrar lo último en cuanto a videojuegos y accesorios tecnológicos).
Espero te sirva esta información.

Ryo

Hola amigos de Revista Club Nintendo. Tengo las siguientes preguntas que ojalá me contesten:
1.- ¿Es verdad que al adaptador AC conectado a la corriente, sin prender la consola, gasta energía?
2.- ¿Me conviene comprar Mortal Kombat para el SNES?

GONZALO PINTO J.
Santiago, Chile

OK. lo primero es agradecer tu carta y las de muchos amigos que nos felicitan día a día, pero basta de introducciones largas y latosas, vamos al grano:
1.- La verdad es que no gasta nada de energía, lo que si ocurre es que al llegarle corriente al adaptador, éste se calienta, pero no es un problema para la consola.
2.- Si te conviene o no, es una decisión totalmente tuya, pues si te gusta esta serie, lo compras y si te desagrada, no lo compras, ¿fácil, no?.

Ryo

Mi gran duda es con respecto al juego SM64 del N64, en el course 4, donde debo armar el muñeco de nieve, pero no puedo detener el cuerpo que cae desde la superficie, ¿Cómo lo detengo?.

DIEGO CASTILLO G.
Santiago, Chile

Debido a la gran cantidad de cartas que solicitan esta información, aprovecho de contestarlea nuestro amigo y a todos en general. Les recordamos que esta información salió publicada hace algunos números atrás, pero bueno, vamos a la respuesta: Cuando provoques que el cuerpo caiga desde la superficie de la montaña, debes ir delante de él y no salirte de la ruta por ningún motivo. Una vez que veas la cabeza, estréllate con ella y no te muevas de ahí, porque el cuerpo quedará justo debajo de ella y ¡listo!, habrás logrado tu objetivo.

Ryo

¿Por qué en MK3 de SNES se excluyó el fatality de Smoke, en el cual destruye el planeta?, pregunto ésto, ya que en la opción de Quick Finish no sale.

JULIO GONZALES G.
CRISTIAN GONZALES
Santiago, Chile

En primer lugar, gracias por sus dibujos y preguntas, pero éstas eran tantas. que no podemos responderlas todas (por falta de espacio), pero al menos responderé ésta: No es que en el juego MK3 se haya excluido el fatality de Smoke, ya que éste resulta si lo realizas de la forma normal (mantén presionados los botones Run y Block y luego presiona arriba, arriba, derecha, abajo), pero lo que realmente sucede es que este Fatality (al igual que el Friendship de Sheeva) lamentablemente no fueron programados para la opción de Quick Finish.

Ace

Hola. Les escribo para preguntarles cuál es el truco para elegir etapas en el juego Earth Worm Jim.

RICARDO JARA C.
Santiago, Chile

El truco es: Pon pausa y presiona (izquierda con A) + A, B, X, A, A, B, X, A.

Ace

Soy un fanático de los juegos de Mega Man (no de Mega Man X) y no he visto mucha información de MMVII. Quisiera un especial de este juego, por favor.

JAVIER CARDENAS
Santiago, Chile

La verdad es que tenemos muchas ganas de hacerlo (tal vez demasiadas), aunque ya en revistas pasadas se ha hablado algo de este juego (como en Información Supernesesaria y Passwords). Pero si quieres una ayuda, te daré el siguiente password:

8735/2587/4486/8362.

Si quieres saber para qué sirve, pruébalo tú mismo, es muy interesante. Les recordamos que mientras más investiguen sus juegos a fondo, más cosas descubrirán, así como este password.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE



Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

BLASTCORPS

DOOM 64

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

TUROK: DINOSAUR HUNTER



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

¡Papi! Anda pensando en otro televisor.

Felicitamos a todos los niños ganadores de la promoción Super Mario 64 Yoghurt Soprole, que obtuvieron entretenidos juegos Nintendo. También felicitamos a los no tan niños. Porque si su angelito no lo deja ver más televisión, por lo menos lo va a tener jugando siempre en casa. Sigue completando el álbum, que todavía hay muchos premios más.



SUPER MARIO 64

MODULO INTERACTIVO NINTENDO 64
Cristhopher Varas G. Santiago

NINTENDO 64
Brenda Pavez P. La Granja
Rodrigo Arenas Peñalolén
Manuel A. Vergara L. Ñuñoa
Oscar Sánchez V. Cerro Navia
Jonathan Lastra F.. Lo Prado
Daniel Sagredo P. Santiago
Jessica O'Nel M. Pudahuel
Patricio Holmberg C. Santiago
Melissa Villagrán M. Santiago

SUPER NINTENDO
Jorge A. Pérez S. Viña del Mar
Fromo E. Vicencio B. Santiago
Ricardo A. González A. Recoleta
Luis A. Sandoval A. Puente Alto
Alexsandra Contreras R. San Joaquín
Alan Farías R. Santiago
Víctor Rubilar C. Santiago
Francisca A. Parada S. Peñalolén
Analise Borhorn Santiago
Carlos Castillo Santiago
Alex Hermosilla R. Los Angeles
Héctor Sánchez V. Cerro Navia
Camilo A. Sabina W. San Joaquín
Gloria Díaz Gálvez Santiago
Gonzalo Serrano Macul
Roberto A. Coñuecar N. Valparaíso
Silvana Lagos M. Peñalolén
Macarena Gómez I. La Florida
Vladimir Silva Q. Valparaíso
Jonathan Hernández Puente Alto

GAME BOY
Josefina Gómez D. Puente Alto
Felipe A. Baeza V. Pudahuel
Sebastián Larenas Pudahuel
Yarieza Garia D. Santiago
Osvaldo N. Cornejo F. El Bosque
Carlos A. Sánches M. La Pintana
Jorge J. Aranda Lo Prado
Daniel E. Ponce de León Y. Independencia
(*) Hermanos Carvajal Santiago
Jonathan Villaroel S. Maipú
Felipe Mesías A. Santiago
Diego I. Mesías A. Santiago
Alann Rojas R. Maipú
Gastón Reyes B. Viña del Mar
Martín Muñoz V. Lo Prado
Simón Calvert C. Huechuraba
Gonzalo J. Contreras Las Condes
Boris A. Gálvez G. La Granja
Carlos Castillo A. Santiago
Juan Gerrero B. Recoleta
George F. Styles Chillán
Alfonso P. Miranda C. Chillán
Felipe A. Zambrano I. San Carlos
Carlos A. Becerra O. Concepción
Macarena V. Bastias A. Concepción
Jaime Muñoz S. Santiago
Esteban F. Atal P. Maipú
Marisel Duque S. Rancagua
Matias Silva C. Rancagua
Alex Henrique S. San Bernardo
Mario A. Herrera V. Santiago
María A. Vargas Quilicura
Constanza Mozqueira M. Maipú
Nicole A. Aravena R. Ñuñoa
Pedro Nova Cortés Pudahuel

GANADORES DE RELOJES
Marcelo Andrés García R. San Joaquín
Henry Ynostroza Contreras A. Peñalolen
Ysabel Aguilera J. Santiago
Yanina Eche Goyen A. Santiago
Margarita Cabrera L. Santiago
Sebastián Felipe Farias C. La Florida
José Francisco Moya N. Maipú
Gabriela Andrea Abarca M. Maipú
Karina Moya N. Maipú
Francisco Esteban González M. San Joaquín
José Moya N. Maipú
Rodrigo Maldonado N. Lota
Guillermo Martín Moya N. Maipú
Felipe Osorio E. Santiago
Fabián Alexander Vera C. Santiago
Claudia Vasquez L. Santiago
Miguel Llanjavino Santiago
Enzo Molina D. La Pintana
Patricio Llanquileo R. La Pintana
Marcos Antonio Bastias O. Santiago
Miguel Angel Llanquinao Santiago
Christian Silva R. Padre Hurtado
Jacqueline Cáceres M. Aracahio
Francisco Javier Bravo M. Santiago
Daniela Nuñez G. Santiago
Jonatan Hernández Puente Alto
Alexandra Contreras R. San Joaquín
Víctor Rubilar C. Santiago
Cristobal Garrido A. La Florida
Orlando Herrera G. Peñalolen
Triare Andrea Silva R. Santiago
Jimmi Lebranc Timmerman Recoleta
Juan Guerrero B. Santiago
Jonatan Eduardo Hernández Puente Alto
Luis Alfredo Sandoval A. Puente Alto
José Miguel Hernández V. Puente Alto
Alex Mauricio Nuñez V. Santiago
Miguel Edgardo Alarcón G. Santiago
Carlos Javier Chavez Santiago
Cristián Humberto Guajardo Santiago
Stephany Aguirre Córdova Santiago
Alfonso Calisto E. Santiago
Katherine Calisto E. Santiago
Isabel Moreno S. Santiago
Gustavo Gerónimo Vasquez V. Santiago
Lucia Isabel Vasquez V. San Joaquín
José Arturo Farias M. Puente Alto
Aniela Moya M. Puente Alto
Camila Alejandra Tapia L. Santiago
Fabiola E. Lobos González Puente Alto
Pedro David Alvarez Santiago
Anton Ignacio Castilñlo La Florida
Luis Vasques V. San Joaquin
David Barrias R. San Joaquin.

Y 4.944 ganadores más de fabulosos relojes Game Boy.




AN
TIM
PLAY IT LOUD
DK C3
MOM
¡Con esta carita... imagina lo que te espera!
NUEVO DONKEY KONG COUNTRY 3
Si quieres enfrentar algo realmente salvaje... algo verdaderamente de miedo, atrévete a jugar las sorprendentes aventuras del Nuevo Donkey Kong Country 3.
De partida, todo es nuevo. Las gráficas te dejarán con la boca abierta. Los niveles te harán pedir perdón y por si fuera poco, tendrás que enfrentar al salvaje Kiddy Kong. El desafío es tuyo. No te quedes sin las nuevas aventuras de Donkey Kong Country 3, exclusivamente para Super Nintendo.
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!
Only For Nintendo
SUPER NINTENDO
Nintendo
BRIONES
Disponible ahora en las mejores tiendas del país. Stock limitado.
JWT